

**KARAKTER CERITA WANA RAMA DALAM KOMIK
PIKOLO (KOMPILASI KOMIK SOLO) EDISI 1
KARYA IKATAN KOMIKUS SOLO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



OLEH

NURUL LAILY

NIM. 14151145

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2019

**KARAKTER CERITA WANA RAMA DALAM KOMIK
PIKOLO (KOMPILASI KOMIK SOLO) EDISI 1 KARYA
IKATAN KOMIKUS SOLO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata- 1 (S1)
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



Oleh:
NURUL LAILY
NIM. 14151145

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**KARAKTER CERITA WANA RAMA DALAM KOMIK
PIKOLO (KOMPILASI KOMIK SOLO) EDISI 1 KARYA
IKATAN KOMIKUS SOLO**

Oleh:
Nurul Laily
NIM. 14151145

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan dewan penguji skripsi
Institut Seni Indonesia Surakarta
Pada Tanggal, 04 Februari 2019

Tim Penguji

Ketua penguji

: Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn

Penguji Utama

: Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds

Penguji Pembimbing

: Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum

Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds)
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta



Surakarta, 08 Maret 2019
Institut Seni Indonesia Surakarta
Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwijanto, S.Sn., M.A

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Nurul Laily

NIM : 14151145

Prodi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Sripsi/Karya) berjudul:

**KARAKTER CERITA WANA RAMA DALAM KOMIK
PIKOLO (KOMPILASI KOMIK SOLO) EDISI 1 KARYA
IKATAN KOMIKUS SOLO**

Adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dan karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya.

Surakarta, 08 Maret 2019

nenyatakan,

Nurul Laily
NIM: 14151145

ABSTRAK

Komik merupakan sebuah bacaan dengan visual yang membuat para pembacanya tertarik dan ketagihan untuk membaca serta mengoleksinya. Saat ini banyak komik yang beredar di Indonesia di dominasi oleh komik luar atau komik manga. Semakin populernya komik luar bahkan banyak komik Indonesia yang memiliki tampilan visual serupa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakter cerita Wana Rama dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 karya Ikatan Komikus Solo. Tokoh yang dianalisis merupakan tokoh utama. Karakter dianalisis menggunakan ciri karakter komik yang meliputi jiwa, bentuk tubuh, cara berpakaian, ekspresi wajah, dan ciri ekspresif. Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan sampel dari beberapa komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) yang diterbitkan oleh Ikatan Komikus Solo. Dalam analisis karakter ini diambil beberapa tokoh yang merupakan tokoh utama dari cerita Wana Rama dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo. Tokoh tersebut adalah Rama, Wana, dan Cinta. Berdasarkan analisis karakter Rama memiliki sifat seorang pemberani, pemaarah, pantang menyerah, peduli dan sedikit cengeng. Tokoh Rama dalam komik ini terkadang memiliki sifat yang kekanak-kanakan terlihat saat ia menangis karena salah sasaran dalam memanah. Karakter tokoh tersebut tentunya menjadi contoh bahwa tidak berputus asa dalam menggapai sesuatu. Wana memiliki karakter yang keras kepala, kuat, pemaarah, dan sedikit cengeng. Cinta memiliki karakter cengeng dan sedikit pemurung/ sedih. Dilihat dari hasil tabulasi ekspresi wajah. Karakter dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) tidak sama dengan cerita Ramayana di Prambanan.

Kata Kunci: *Komik, Penelitian Kualitatif, Komik PIKOLO, Tokoh, Karakter*

MOTTO

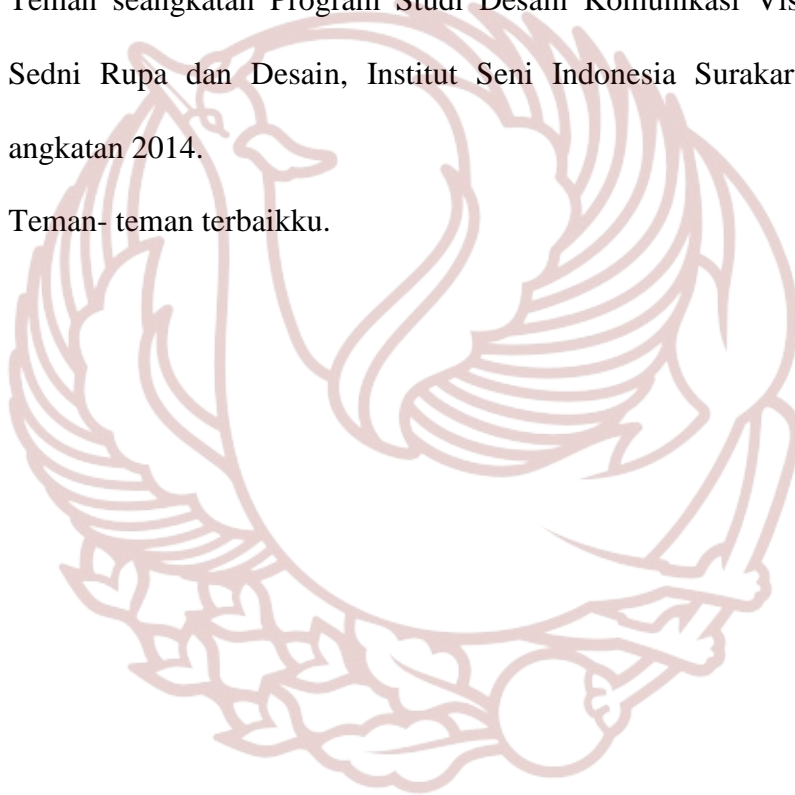
Jika urusan akhirat yang kau utamakan dan kau kerjakan dengan sungguh-sungguh, maka dunia yang kau inginkan akan mengikutinya.



PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu mendukung serta mendoakan saya untuk menjadi anak yang sholehah dan sukses dunia akhirat.
2. Adik saya yang selalu menyemangati saya.
3. Teman seangkatan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta khususnya angkatan 2014.
4. Teman-teman terbaikku.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, berkah, hidayah dan inayahnya yang telah memberikan banyak kesempatan, sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Skripsi secara baik. Penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini untuk memenuhi sebagai syarat wajib guna mencapai derajat Sarjana S- 1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Terselesaikannya laporan Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan saran, baik moril maupun material. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga laporan Tugas Akhir Skripsi ini berjalan dengan lancar.
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., MA Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir Skripsi.
5. Fitri Murfianti, S.Sos., M.Med.Kom selaku Dosen Penasehat Akademik Mahasiswa selama masa perkuliahan.

6. Para dosen penguji Tugas Akhir Skripsi yang memberikan masukan dan saran agar menjadi lebih baik.
7. Rochmad Nur Rosyid, Dody Y.W dan teman- teman anggota Ikatan Komikus Solo lainnya yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
8. Sarwi Edi, Siti Iswaqi'ah kedua orang tua saya dan Maskuro adik saya yang selalu berdoa dan memberikan dukungan serta alasan untuk terus semangat berjuang meraih kesuksesan hingga sampai tahap akhir.
9. Tante Fatmawati, Lek Muis, Mbah dan sanak saudara lainnya yang memberikan dukungan baik moral maupun material serta membantu lewat doa agar tugas Akhir Skripsi ini terselesaikan dengan baik.
10. Teman- teman seperjuangan Program Studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2014, yang telah banyak memberikan semangat, motivasi, dan bantuan baik moral maupun material serta kebersamaan selama menuntut ilmu di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
11. Siti Rofika, Muhammad Ferdi Jaelani, Titin Sriwahyuni, dan teman Bondowoso lainnya yang selalu menemani dan menyemangati saat proses Tugas Akhir Skripsi.
12. Bagus Mustiko Aji yang sudah membantu kelancaran selama proses Tugas Akhir Skripsi.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan Tugas Akhir Skripsi sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang ditetapkan.

Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Oleh karenanya, penulis mengharapkan pembaca untuk memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun. Harapan penulis semoga laporan Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta menambah ilmu pengetahuan. Atas partisipasi dan apresiasinya terhadap laporan ini, diucapkan terimakasih.



Surakarta,

2019

Nurul Laily

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN DAN DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Tinjauan Pustaka	9
F. Kerangka Konseptual	11
G. Metode Penelitian.....	38

H. Sistematika Penulisan	47
--------------------------------	----

BAB II IDENTIFIKASI DATA

A. Latar Belakang Komunitas.....	49
B. Komik PIKOLO	56
C. Data Komunitas.....	64
D. Visi dan Misi.....	64
E. Struktur Organisasi	65
F. Logo Ikatan Komikus Solo (IKILO!)	70
G. <i>Profile</i> Komikus Cerita Wana Rama.....	71

BAB III PEMBAHASAN

A. Cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO edisi 1	72
B. Karakter dalam Komik PIKOLO edisi 1.....	76
1. Karakter Tokoh Rama.....	76
a. Deskripsi Visual.....	76
b. Analisis Karakter.....	76
1) Jiwa	77
2) Bentuk Tubuh.....	78
3) Cara Berpakaian	79
4) Ekspresi Wajah.....	84
5) Ciri Ekspresif	89
2. Karakter Tokoh Wana	91
a. Deskripsi Visual	91

b. Analisis Karakter.....	91
1) Jiwa.....	92
2) Bentuk Tubuh	93
3) Cara Berpakaian	94
4) Ekspresi Wajah.....	99
5) Ciri Ekspresif.....	104
3. Karakter Tokoh Cinta.....	106
a. Deskripsi Visual	106
b. Analisis Karakter.....	107
1) Jiwa.....	107
2) Bentuk Tubuh.....	108
3) Cara Berpakaian	109
4) Ekspresi Wajah.....	112
5) Ciri Ekspresif.....	115
 BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	116
B. Saran.....	118
 DAFTAR PUSTAKA	120
 GLOSARIUM.....	123
 HASIL WAWANCARA.....	124
 LAMPIRAN.....	128

DAFTAR GAMBAR

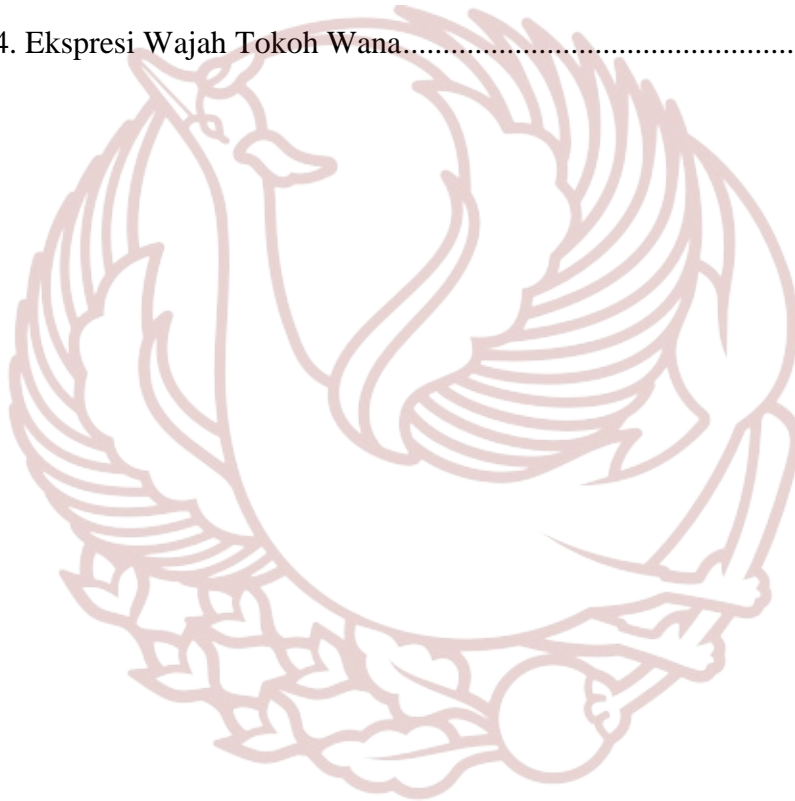
Gambar 1. Desain Cover Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 ..	4
Gambar 2. Cover Enam Cerita Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo)	
Edisi- 1	5
Gambar 3. Cover Cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO edisi 1	6
Gambar 4. Tokoh utama pada cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO edisi 1	7
Gambar 5. Enam Ekspresi Wajah	23
Gambar 6. Modifikasi Ekspresi Wajah	24
Gambar 7. Tokoh Rama Tampak Depan.....	27
Gambar 8. Detail Rias dan Rambut Rama	28
Gambar 9. Detail Rias dan Rambut Wana	29
Gambar 10. Tokoh Chinta Tampak Depan	30
Gambar 11. Detail Rias dan Rambut Shinta	31
Gambar 12. Busana Tokoh Rama di Prambanan	32
Gambar 13. Busana Tokoh Rahwana di Prambanan.....	34
Gambar 14. Busana dan <i>Accessories</i> Tokoh Dewi Shinta di Prambanan	36
Gambar 15. Beberapa <i>Cover</i> komik Karya Ikatan Komikus Solo	50
Gambar 16. Maskot Rajamala.....	52
Gambar 17. Foto bersama anggota Ikatan Komikus Solo (IKILO!).....	53
Gambar 18. Pelaksanaan Pra Event Pameran Komik Kebangsaan.....	54
Gambar 19. Poster Pameran Komik Kebangsaan	55
Gambar 20. Desain Cover Komik PIKOLO 1, IKOLO 2 dan PIKOLO 3	56

Gambar 21. Tokoh Rama dalam Wayang	59
Gambar 22. Tokoh Rahwana dalam Wayang	61
Gambar 23. Tokoh Dewi Shinta dalam Wayang	63
Gambar 24. Logo Ikatan Komikus Solo (IKILO!).....	70
Gambar 25. Foto Rochmat Nur Rosyid.....	71
Gambar 26. Desain Karakter Tokoh Rama	77
Gambar 27. Rama Menghadang Wana	77
Gambar 28. Jiwa Tolong Menolong.....	78
Gambar 29. Busur Panah dan Anak Panah	79
Gambar 30. Mahkota/ <i>Jamang</i>	79
Gambar 31. Tatahan Rambut Rama.....	80
Gambar 32. Penggunaan Kalung dan Kalung Ulur	80
Gambar 33. Kelat Bahu	81
Gambar 34. <i>Jarik</i> , Celana, dan Ikat Pinggang Rama	81
Gambar 35. Sepatu Rama.....	82
Gambar 36. Gestur Percaya Diri	89
Gambar 37. Gestur Memanah	90
Gambar 38. Gestur Penolong	90
Gambar 39. Desain Karakter Tokoh Wana	92
Gambar 40. Wana Menculik Cinta.....	92
Gambar 41. Visual Kumis, Taring, dan Hidung Wana	93
Gambar 42. Visual Mahkota dan Tatahan Rambut Wana.....	94
Gambar 43. Visual <i>Jarik</i> dan Ikat Pinggang Wana.....	95

Gambar 44. Penggunaan Kalung Tokoh Wana.....	96
Gambar 45. Penggunaan Kelat Bahu	96
Gambar 46. Penggunaan Gelang Kaki dan Sandal Jepit.....	97
Gambar 47. Gestur Melambaikan Tangan	104
Gambar 48. Gestur Tersungkur.....	104
Gambar 49. Gestur Duduk	105
Gambar 50. Gestur Bersalaman	106
Gambar 51. Desain Karakter Tokoh Cinta.....	107
Gambar 52. Saat Cinta Diculik Wana.....	108
Gambar 53. Penggunaan Mahkota	109
Gambar 54. Kalung dan <i>Kemben</i>	110
Gambar 55. Jarik dan <i>Stagen/ Sabuk</i>	110
Gambar 56. Gestur Menatap	115

DAFTAR BAGAN DAN TABEL

Bagan 1. Diagram Alur Penelitian	46
Bagan 2. Struktur Organisasi Ikatan Komikus Solo (IKILO!)	66
Tabel 1. Cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO 1.....	72
Tabel 2. Ekspresi Wajah Tokoh Rama.....	84
Tabel 3. Ekspresi Wajah Tokoh Wana.....	99
Tabel 4. Ekspresi Wajah Tokoh Wana.....	112



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengaruh globalisasi saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap aspek kehidupan sosial dan budaya. Jika dikaitkan dengan aspek kebudayaan dapat dilihat perkembangan komik yang ada di Indonesia saat ini. Di mana pengaruh globalisasi memberikan kesempatan bagi komik-komik luar untuk memasarkan komiknya di Indonesia. Sejak kehadiran komik-komik Jepang, Amerika, Korea dan komik luar lainnya yang menawarkan cerita dan tokoh-tokoh yang mampu menyihir para pembaca. Gambar, tema, maupun cerita yang dimuat dalam komik luar lebih menarik dan komik Indonesia mulai terkalahkan. Pencinta komik saat ini mulai beralih perhatian terhadap komik Jepang dan Korea yang perkembangannya sangat pesat. Karakter tokoh komik Jepang dan Korea juga menyajikan karakter-karakter yang menggambarkan kehidupan saat ini.

Ditinjau dari perspektif kebudayaan, karya seni hadir dalam hubungan yang kontekstual dengan ruang dan waktu tempat karya bersangkutan dilahirkan. Dengan perspektif ini, kelahiran sebuah karya seni selalu dimotivasi oleh berbagai persoalan yang terjadi dalam masyarakat. Kemunculannya bisa merupakan representasi dan abstraksi dari realitas, tetapi bisa pula “pendobrak” atas realitas tersebut (Saidi.

2008:1). Komik Indonesia saat ini masih dalam kategori perkembangan. Berbagai cara dilakukan untuk kembali menghidupkan komik- komik Indonesia seperti mencetak komik- komik jaman 1960 an, menggambar ulang dengan catatan tetap mempertahankan format aslinya, dan hanya diperjual belikan ditempat tertentu dengan tujuan mengenang atau untuk menghargai karya komikus Indonesia. Format komik Indonesia yang dulu ceritanya terkesan kaku dan harganya yang mahal mengurangi minat masyarakat untuk membaca dan hanya kalangan tertentu yang mengoleksi komik- komik Indonesia. Masyarakat mulai beralih terhadap komik- komik luar yang lebih murah, visual/ gambar yang ditampilkan sangat menarik, cerita yang dimuat mampu membuat si pembaca ketagihan untuk membaca dan mengoleksi komik- komik luar. Menurut Scout McCloud (2008:9) mendefinisikan komik sebagai gambar dan ide- ide lain yang terjuktaposisi dalam runtutan maksud , yang bertujuan untuk memahami informasi dan atau menciptakan respon yang apresiatif terhadap pembacanya. Komik yang mampu membujuk dan membuat para pembaca ingin terus membacanya.

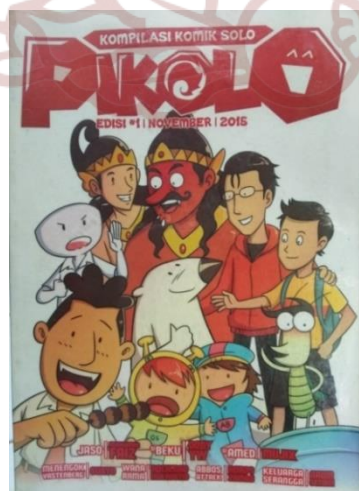
Di tengah kevakuman, akhirnya muncul komikus generasi muda menerbitkan sejumlah bentuk komik dengan jalan *Underground*. Sebagai bentuk sebuah perlawanan arus komik luar negeri/ komik impor yang membanjiri toko buku maka para komikus Indonesia mengambil jalan Indie atau disebut *Independen* atau *Underground*. Gerakan komik Indie makin berkembang dengan menghasilkan karya- karya yang tidak hanya

menjadi media alternatif saja, melainkan memunculkan komik-komik yang mengutamakan kebebasan berfikir. Tema yang dimuat bisa muncul dari berbagai aspek seperti politik, kesenian, budaya dan lainnya dengan format yang berbeda serta komik Indie saat ini tetap berusaha mendekatkan diri pada pasar. Para komikus yang bermain dengan komunitas Indie dengan sengaja membuat komik yang berbeda karena tidak ingin terjebak dengan gaya komik saat ini dan kehilangan kekhasannya sendiri. Alternatif lain adalah dengan membuat kumpulan gambar yang dikirimkan dari kelompok atau komunitas mereka sendiri. Kreatifitas dalam membuat komik atau cerita yang akan dimuat diberikan kebebasan seluas luasnya tanpa ada batasannya. Menurut Adi Kusrianto (2007: 182) Hasil perjuangan komik indie untuk memunculkan komik asli buatan Indonesia bisa dikatakan cukup mampu bersaing dengan komik buatan luar negeri meskipun cara produksi yang dilakukan masih bersifat sangat konvensional.

Berbagai *event* dilakukan untuk mengenalkan komik Indonesia kepada masyarakat seperti seminar, *workshop*, pameran, dan perlombaan bagi komikus- komikus di Indonesia. Contohnya Pekan Komik Nasional, di acara tersebut disajikan seminar tentang komik Indonesia, *workshop* tentang komik, pameran, serta didirikan *stand* yang berisi komik untuk mengenalkan kepada para pengunjung komik Indonesia. Peserta seminar dan *workshop* kebanyakan berasal dari komunitas komik, para pelajar SMA/SMK sederajat, bahkan terbuka untuk umum. Para komunitas komik

pun mencoba terjun sendiri untuk sosialisasi/ mengadakan *workshop* ke sekolah- sekolah dengan mengajarkan secara langsung cara membuat komik. Cara tersebut bisa menumbuhkan minat membaca komik sebagai bahan pembelajaran, jadi komik bukan hanya sebagai teman baca/ bahan bacaan saja melainkan sebagai metode pembelajaran. Pekan Komik Nasional terdapat penghargaan terhadap semangat dan sebagai motivasi untuk komikus Indonesia supaya tetap berkarya memajukan perkomikan Indonesia yang saat ini mulai berkurang.

Semakin banyak komik luar yang beredar di Indonesia maka semakin membuat komik luar di gandrungi oleh pembaca terutama anak-anak dan remaja. Adanya Ikatan Komikus Solo (IKILO!) dapat memberikan karya- karya komik yang bisa menghibur dan memberikan pengetahuan. Karya komik dari Ikatan Komikus Solo (IKILO!) salah satunya adalah PIKOLO yang dihadirkan sebagai wadah untuk menghibur dan sebagai bahan pengetahuan bagi para pembaca.



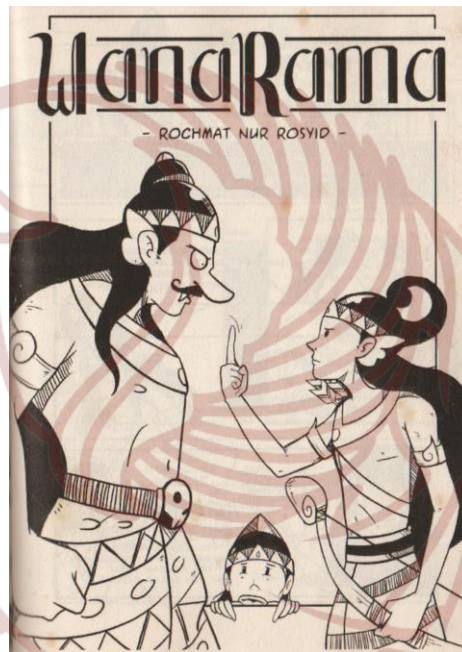
Gambar 1. Desain Cover Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) Edisi- 1
(Sumber: Ikatan Komikus Solo, 2018)

Komik PIKOLO edisi-1 merupakan komik pertama yang dihasilkan oleh Ikatan Komikus Solo (IKILO!). Komik inilah pertama kali membawa nama Ikatan Komikus Solo (IKILO!) untuk diperkenalkan pada masyarakat Solo terutama kaum muda. Komik PIKOLO 1 pernah juga mengikuti pameran di acara *Mangafest* 2016 serta *event* lainnya (Rochmat NR: 2017). Penelitian tentang komik kompilasi ini mengambil satu cerita yang memuat cerita dan visual tradisi dalam komik PIKOLO edisi 1. Karena dalam komik kompilasi tidak semua cerita dan visual bernuansa tradisi. Komik PIKOLO sebagai wadah komikus Solo untuk berkarya sesuai imajinasi dan kemampuan yang ia miliki. Komik PIKOLO edisi 1 ini mempunyai ciri khas di mana terdapat seni cerita tradisi yang dimuat di dalamnya dengan penyajian yang berbeda.



Gambar 2. Cover Enam Cerita Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) Edisi- 1
(Sumber: Ikatan Komikus Solo, 2018)

Komik PIKOLO edisi 1 terdapat tujuh cerita yang berbeda dengan komikus yang berbeda. di mana setiap cerita penyajian visual yang ditampilkan juga berbeda. Judul Cerita yang dimuat dalam komik PIKOLO edisi 1 di antaranya, Si Amed, Abos Attack, Jaso, Keluarga Serangga, Menengok Vastenberg, Si Beku, dan Wana Rama.



Gambar 3. Cover Cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO edisi 1
(Sumber: Ikatan Komikus Solo, 2018)

Komik PIKOLO edisi 1 cerita ke tujuh dengan judul Wana Rama yang digunakan sebagai objek penelitian. Dari segi visual karakter cerita “Wana Rama” mengandung unsur visual Jawa, namun dari segi cerita, mengandung unsur tradisi cerita Ramayana, dan latar tempat tidak mengandung unsur tradisi. Sedangkan cerita tentang “Menengok Vastenburg” terdapat latar yang menandakan sebuah kota budaya di Solo, akan tetapi tokoh yang menjadi pemeran bukan dengan gaya visual tradisi

melainkan karakter tokoh orang Indonesia pada umumnya. Cerita Wana Rama memuat beberapa tokoh yang memiliki karakter berbeda. Tokoh tersebut merupakan tokoh utama, tokoh kedua dan tokoh pendukung.



Gambar 4. Tokoh Utama Pada Cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO edisi 1
(Sumber: Nurul Laily, 2019)

Terdapat tokoh-tokoh dalam komik yang mempunyai karakter dengan digambarkan dalam desain karakter (*Character design*) yang terdiri dari jiwa, ciri khas, dan sikap ekspresif. Hal dipakai dalam proses pengerjaan komik (McCloud: 2008: 63).

B. RUMUSAN MASALAH

Pemaparan pemasalahan di atas dapat dirumuskan bagaimana karakter tokoh cerita Wana Rama dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo (IKILO!)?

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan karakter tokoh cerita Wana Rama dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo (IKILO!).

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini mendeskripsikan dan menganalisis tentang karakter pada cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) Edisi- 1 Karya Ikatan Komikus Solo.
- b. Menambah pengetahuan di bidang desain komunikasi visual serta dapat dijadikan pedoman atau sumber data untuk karya ilmiah lainnya yang memiliki tema atau pokok bahasan yang sama.
- c. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran, bahan pertimbangan bagi peneliti komik lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan perbandingan bagi para komikus untuk membuat dan mengembangkan karakter komik indonesia.

- b. Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi konsumen mengenai karakter cerita Wana Rama dalam komik PIKOLO edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini menggunakan beberapa referensi yang relevan. Adapun referensi yang digunakan dari buku, jurnal yang dimuat sebagai berikut:

Penelitian yang berjudul Karakteristik Visual Komik Fantasi Penerbit Koloni oleh Qory Zakia (2015) Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Obyek yang digunakan merupakan komik dengan genre fantasi dan metode yang digunakan merupakan analisis naratif. Analisis naratif ini menggunakan Model Greimas dan narator untuk melihat karakter di dalamnya. Dalam proses analisis model Greimes menggunakan beberapa adegan yang memiliki elemen- elemen fantasi dalam komik koloni, model Greimes digunakan untuk melihat hubungan karakter dalam narasi. Kajian penelitian yang sudah dilakukan dapat menjadi pelengkap penelitian ini karena kesamaan objek penelitian yaitu karakter komik. Sedangkan Perbedaannya terletak pada penggunaan model pendekatan dan jenis komik. Penelitian yang sedang dilakukan ini menggunakan komik kompilasi yang mengandung unsur tradisi cerita Ramayana dan menggunakan ciri karakter untuk mengungkap karakter

komik, serta unsur visual dan prinsip visual untuk mengungkap visual tradisi yang ada di dalamnya.

Skripsi Prima Murti Rane Singgih (2013), berjudul Perkembangan Desain Karakter Visualisasi Komik Wayang Periode Sebelum dan Sesudah Masuknya Manga menurut kajian Formalistik. Prima Murti Rane Singgih dalam skripsinya melakukan penelitian tentang Karakter Komik Wayang Indonesia dengan menggunakan tinjauan formalistik untuk mendeskripsikan unsur visual, unsur formal perseptual proporsi, serta kecenderungan gaya dan kecenderungan suku dalam kultur komik dari visualisasi desain karakter pada komik wayang di Indonesia. Desain karakter komik wayang Indonesia mengalami perkembangan mulai dari realis dengan ekspresi simplikasi dengan suku kultur animis-klasisis. Penelitian yang sedang dilakukan ini mempunyai kesamaan dengan penelitian di atas yaitu karakter obyek yang diteliti berupa sebuah karakter wayang. Akan tetapi karakter penelitian ini membahas tentang visual tradisi yang masih melekat pada komik tersebut. Perbedaan penelitian ini yaitu objek komik yang diteliti.

Jurnal Wimba Mikha Widy, dkk (2013), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, dengan judul Kajian Visualisasi Karakter dalam seri Komik Garudayana. Mikha W dkk dalam penelitiannya melakukan penelitian tentang visualisasi karakter tentang elemen wayang Garudayana yang disajikan dalam bentuk komik. Penelitian ini menggunakan tinjauan

formalistik untuk mendeskripsikan unsur visualnya. Dari penelitian di atas dapat dilihat bahwa penelitian mengenai komik ini pernah dilakukan dengan menggunakan obyek komik dengan genre fantasi, menggunakan analisis kualitatif dan metode analisis narasi. Penelitian yang sedang berlangsung memiliki kesamaan obyek penelitian yaitu karakter wayang cerita Ramayana. Sedangkan perbedaannya yaitu penggunaan tinjauan dalam mengungkap unsur visual yaitu menggunakan unsur visual dan prinsip visual.

Ketiga penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini karena penelitian ini menggunakan obyek komik *indie* yang merupakan komik kompilasi dan di dalamnya dimuat beberapa komik gaya tradisi. Metode analisis yang digunakan yaitu metode deskriptif. Analisis deskriptif ini menggunakan ciri karakter untuk mengungkap karakter tokoh.

F. KERANGKA KONSEPTUAL

1. Komik

Komik merupakan gabungan dari gambar dan kata-kata yang disusun dengan alur tertentu sehingga menciptakan efek yang tidak terpisahkan. Beberapa komik mengedepankan sisi sastra dan komik lain mengedepankan sisi gambar akan tetapi yang lainnya menitikberatkan pada sifat komik yang berturutan atau sekuensi. Terlepas dari asal muasal kata komik, saat ini komik memiliki beragam pengertian yang diusulkan oleh beberapa pakar komik seperti “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan” oleh Will Eisner (McCloud,

2008:5), “gambar- gambar dan lambang- lambang lain yang berdekatan dalam urutan tertentu” oleh Scott McCloud (2008:9) atau peletakan gambar secara berdampingan atau berdekatan yang bercerita oleh Robyn Chapman (2012: 10). Definisi yang disampaikan oleh pakar komik memiliki kesamaan yaitu komik merupakan gabungan dari gambar dan kata-kata berurutan dan saling melengkapi.

Menurut Ranang dkk (2010: 7-8), secara umum komik adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu. Tujuan utama komik adalah menghibur pembaca dengan bacaan ringan. Bentuk tampilan komik lebih atraktif dan menjangkau pembaca lebih luas, berbagai tingkat usia. Berdasarkan jenisnya komik dibagi dua yaitu *comic strips* dan *comic books*. *Comic- strips* merupakan komik bersambung yang dimuat pada surat kabar atau majalah. Adapun *comic books* adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita.

Komik bisa digunakan sebagai media penyampaian pesan yang efektif walaupun selalu ada biasnya. Penggunaan gambar memungkinkan penyampaian pesan yang akan disampaikan lebih jelas diterima karena bahasa gambar lebih mudah dimengerti dibandingkan dengan bahasa tulis dan lisan (Kusrianto, 2007: 164). Di masa sekarang komik tidak hanya dibuat dalam bentuk buku, namun terdapat format lain dimasa lalu dan dimasa sekarang ataupun

dimasa depan. Menurut Gumelar (2011: 7) medium komik tidak harus selalu berupa buku, bisa saja secara tradisional seperti batu, kayu, tanah, kanvas dan bahan lainnya. Seperti relief berurutan yang ada di Candi Borobudur dan tidak harus diberi *lettering*. Komik bisa saja tertuang dalam satu *frame*, pesan tersampaikan dengan teks tertentu. Banyak kita jumpai saat ini beredar komik- komik *online* seperti *line webtoon*, komik fox, komikid, mangaku, ngomik.com, *mangazone*, dan lainnya.

2. Karakter Komik

Karakteristik yang muncul dalam komik yaitu dari imajinasi dan selera sang pembuat karakter. Karakter dalam komik adalah hal utama sebagai pendeskripsi suatu hal dalam komik. Ekspresi wajah sang karakter penting karena itu dapat membantu untuk mendeskripsikan/ menegaskan apa yang akan disampaikan oleh sebuah karakter. Karakter dimaknai sebagai cara berfikir dan berperilaku yang khas bagi setiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggung jawabkan setiap akibat dari keputusannya. Karakter dapat dianggap sebagai nilai- nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan.

Penelitian ini menggunakan berbagai landasan teori sebagai acuan bagi penulis untuk menganalisis obyek penelitian. Untuk menampilkan karakter tokoh perlu adanya teori yang digunakan untuk menganalisis komik PIKOLO edisi 1 yang sesuai karena yang dibahas dalam komik ini adalah unsur yang membangun dari dalam. Untuk penelitian tentang karakter komik yang mempunyai unsur tradisi ini menggunakan analisis deskriptif.

Menurut Scout McCloud (2008: 63) menyampaikan bahwa ada tiga ciri yang dimiliki karakter dalam komik- komik hebat. Pertama adalah jiwa, yaitu karakter harus memiliki sejarah, pandangan hidup, dan impian yang istimewa. Jiwa yang dimaksud adalah riwayat hidup karakter seperti di mana karakter tersebut dibesarkan, hal terbaik apa yang pernah dialami, dan hal terburuk apa yang dialami. Jiwa dalam karakter bisa juga dilihat dari konflik atau kejadian yang dialami, apakah mereka baik hati, pintar, atau sentimental. Kedua adalah ciri khas yaitu karakter haruslah memiliki bentuk tubuh, wajah dan pakaian yang unik hingga patut untuk dikenang. Ciri khas yang dimiliki setiap karakter harus memiliki perbedaan wajah dan tubuh yang mendalam untuk membantu pembaca mengikuti penokohan dalam cerita dan mengingat rupa yang unik kepada setiap kepribadian karakter. Ketiga adalah sikap ekspresif yaitu cara berbicara dan tingkah laku yang sesuai dengan karakteristik yang dimiliki tokoh karakter. Tiga hal ini dipakai untuk pekerjaan dalam karakter komik.

Karakter sendiri adalah semua tokoh dalam komik yang banyak memegang peranan penting dalam menyampaikan ide cerita. Karakter tokoh dalam komik digambarkan dengan ciri fisik dan watak tokoh yang di visualisasikan lewat ekspresi gambar dari *frame* ke *frame* yang akan menghidupkan alur cerita yang ada di dalamnya. Karakter adalah unsur terpenting dalam komik yang menjadi semacam komunikator bagi pembaca. Dia yang menginformasikan pengetahuan kepada pembaca. Dia bertugas sebagai semacam “penyampai” pesan atau gagasan dari penulis ke pembaca. Secara tidak langsung karakter bisa disebut sebagai unsur komik yang mengedukasi pembaca (Kurniawan, 2017: 65)

Menurut Wiyoso Yudoseputro (2008: 77) tanda-tanda persamaan menyangkut ungkapan gerak tokoh yang berperan dalam cerita, tetapi juga dalam ungkapan realis. Penampilan gaya realis didukung dengan teknik pahatan yang menghasilkan bentuk yang serba plastis yang menonjol dari bidang pahatan (*bas relief*). Pendidikan karakter merupakan bentuk kegiatan manusia yang di dalamnya terdapat suatu tindakan yang mendidik diperuntukkan bagi generasi selanjutnya. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk membentuk penyempurnaan diri individu secara terus menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju kearah hidup yang lebih baik. Pendidikan yang sebenar- benarnya pendidikan haruslah berhasil dan berguna untuk sebesar-besarnya menghidupkan dan

memperkembangkan kehidupan itu sendiri, yaitu kehidupan di masyarakat luas yang didukung oleh karakter cerdas. Untuk membangun karakter masyarakat yang berkarakter cerdas upaya pendidikan perlu didasarkan pada perangkat yang cerdas, dan dikelola secara cerdas (Prayitno dan Manulang, 2011: 176).

Menurut Ranang, dkk (2010: 113) dalam karakter kartun terdapat ragam karakter yang mewakili sifat dan peran tokoh, misalnya tokoh antagonis mewakili karakter dan peran jahat biasanya digambarkan dengan wajah yang bengis dan licik. Tokoh protagonis mewakili karakter dan peran sosok pendukung dengan tabiat yang unik dan setengah hati terkadang konyol, biasanya digambarkan sosok yang kurus atau gemuk dengan muka tidak proporsional. Tokoh utama adalah mewakili karakter yang paling dominan biasanya dengan tabiat baik, jujur, bijaksana, serta sering digambarkan sosok yang cantik atau gagah.

Karakter dibangun melalui bentuk- bentuk dasar lingkaran, oval, lonjong, dan lain sebagainya yang dikembangkan menjadi karakter khusus untuk mencerminkan watak tokoh baik, jahat, keras, lembut, tampan maupun jelita. Karakter tokoh baik hati dan menawan, divisualisasikan dengan garis- garis tipis dan lembut serta tidak banyak garis patahan. Berbeda dengan karakter tokoh jahat, dapat diwujudkan dengan garis kontur yang tegas dan tebal.

3. Visual Komik

Visual merupakan tampilan yang dapat dirasakan oleh panca indra yaitu mata. Visual yang ditampilkan dalam komik sangat berpengaruh terhadap perkembangan komik tersebut. Tampilan visual yang menarik akan mampu membuat para pembaca ketagihan untuk membaca dan mengoleksinya.

Menurut McCloud (1993: 8), pesan komik yang disampaikan dibantu dengan visual yang menarik. Selain itu cerita dari buku komik juga mampu membuat pembaca mengimajinasikan cerita, sehingga pembaca merasa memiliki peran di dalam cerita komik tersebut. Komik juga dapat diartikan sebagai gambar seni visual berturutan yang terjukstaposisi (bersebelahan, berdekatan). Menurut pendapat Didit Widiatmoko Soewardikoen (2013: 11) visual adalah setiap hal yang terlihat dan dibuat oleh manusia. Mulai dari lukisan, poster, iklan, hingga patung dan bangunan, karena benda-benda ini dianggap diciptakan oleh manusia dan membawa pesan yang dapat diinterpretasikan.

Menurut Indria Maharsari (2011: 48) Komik dikatakan sebagai citra visual yang filmis, hal ini karena rangkaian gambar yang tercipta memakai pola yang dipakai dalam film. Artinya logika gerak gerik kamera film bisa diterapkan dalam visualisasi komik. Dengan demikian, aspek kekayaan bahasa penuturan secara dramatis mampu dihasilkan jika pemilihan sudut pandang sesuai dengan adegan yang muncul dalam panel komik tersebut. Beberapa aspek filmis yang

dipakai dalam komik di antaranya sudut pandang atau jika dalam bahasa film disebut sebagai *camera angle*.

Adi Kusrianto (2007: 30-31) dalam bukunya berpendapat bahwa ada beberapa unsur yang diperlukan untuk mewujudkan sebuah visual antara lain:

a. Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, di mana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

b. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukn suatu objek sehingga garis selain dikenal suatu goresan atau coretan juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat ditampilkan dengan bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag, dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan, serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

c. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya bidang bisa dikelompokkan menjadi dua yaitu bidang geometri/ beraturan dan bidang non geometri alias tidak beraturan. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan atau garis atau lebih.

d. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah kepada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan ruang semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

e. Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Permasalahan mendasar dari warna di antaranya adalah *Hue* (spectrum warna), *Saturation* (nilai kepekaan), dan *Lightness* (nilai cahaya dari gelap terang). Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya.

f. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan. Dalam penerapannya, tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

Bahan baku gambar- huruf ini disusun dengan prinsip- prinsip tata rupa. Beberapa literatur seni bahkan memakai analogi bangunan dan bahasa (perhatikan istilah *visual building blocks*, *visual structure*, *visual grammar*, *visual rhetoric*) untuk menjelaskan proses kreasi karya seni rupa. Prinsip tata rupa tidak jauh dari prinsip komposisi seni rupa pada umumnya yakni: harmoni/kesatuan, keseimbangan, irama, dan sebagainya. Komposisi/ *layout* dalam grafis harus estetik, mempertimbangkan ergonomi mata (terutama dalam signage), hierarki visual dan *visual resonance* (Arthur. 2009. 22).

Menurut Adi Kusrianto, prinsip komposisi visual sebagai berikut.

a. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang di isi dengan unsur- unsur rupa (Kusrianto, 2007: 38).

b. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip yang menakankan pada keselarasan dari unsur- unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Kesatuan diperlukan dalam suatu karya grafis yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di dalamnya. Dengan adanya kesatuan itulah, elemen- elemen yang ada saling mendukung sehingga diperoleh fokus yang dituju (Kusrianto, 2007: 35)

c. Irama

Irama atau ritme adalah penyusunan unsur- unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik. Penataannya dapat dilakukan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur (Kusrianto, 2007: 41).

d. Penekanan/ fokus

Penekanan merupakan pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang

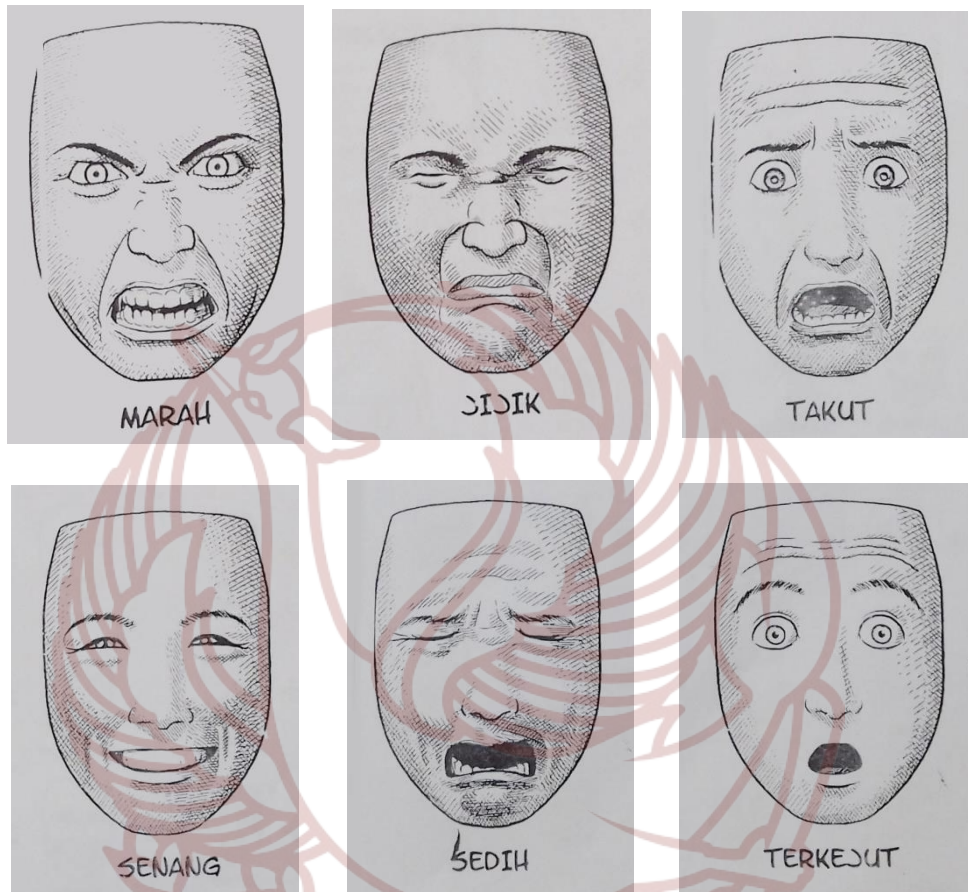
dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama (Kusrianto, 2007: 42).

4. Ekspresi Wajah

Menurut McCloud (1993: 8) Pesan komik yang disampaikan dibantu dengan visual yang menarik. Selain itu cerita dari buku komik juga mampu membuat pembaca mengimajinasikan cerita, sehingga pembaca merasa memiliki peran di dalam cerita komik tersebut. Komik juga dapat diartikan sebagai gambar seni visual berturutan yang terjukstaposisi (bersebelahan, berdekatan). Menurut pendapat Didit Widiatmoko Soewardikoen (2013: 11) visual adalah setiap hal yang terlihat dan dibuat oleh manusia. Mulai dari lukisan, poster, iklan, hingga patung dan bangunan, karena benda- benda ini dianggap diciptakan oleh manusia dan membawa pesan yang dapat diinterpretasikan.

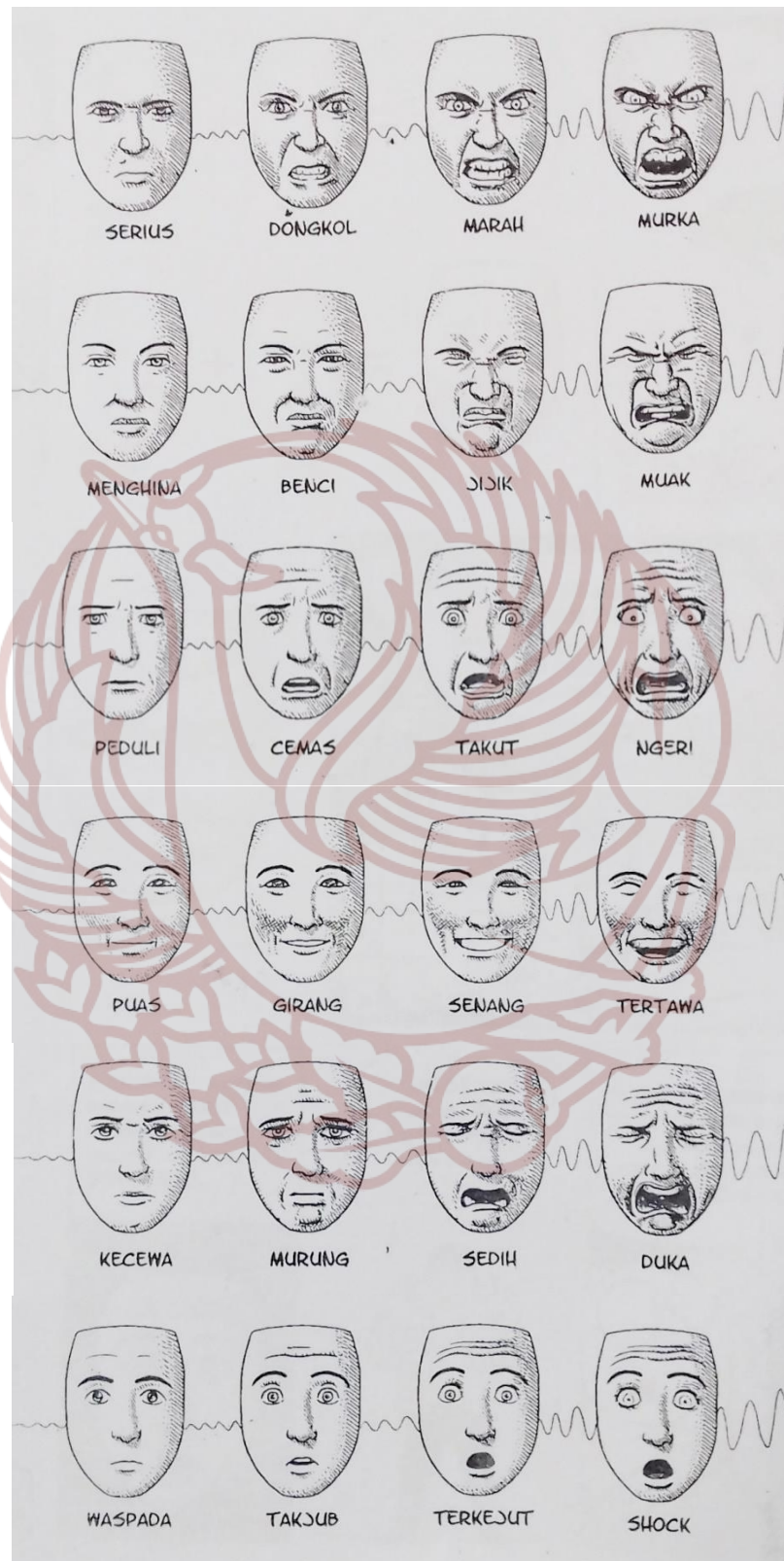
Secara umum ekspresi wajah sangat diperlukan untuk menampilkan karakter dari sebuah cerita di dalam komik. Gambar dari wajah karakter adalah alat utama untuk mendeskripsikan suatu kejadian meskipun tidak menggunakan kata- kata. Menurut Scout McCloud (2008: 81-84) ekspresi bukanlah sesuatu yang mudah kita ungkapkan dengan kata- kata, ekspresi adalah bentuk kompulsif dari komunikasi rupa yang selalu digunakan. Semua tahu cara membaca dan menuliskan ekspresi menggunakan wajah, tapi sedikit yang bisa menggambarkannya secara sadar dalam karya seni dengan sentuhan

gaya dan keindahan. Secara umum ekspresi wajah ada 6 sebagai berikut.



Gambar 5. Enam Ekspresi Wajah
(Sumber: Scout McCoud, 2008)

Ekspresi wajah bukan hanya enam di atas, akan tetapi masih banyak lainnya. Ekspresi tersebut di atas merupakan ekspresi dasar dalam membuat sebuah mimik tokoh. Ekspresi tersebut di atas disebut dengan ekspresi primer. Ekspresi primer dapat digabung sehingga membentuk ekspresi sekunder/ modifikasi.



Gambar 6. Modifikasi Ekspresi Wajah
(Sumber: Scout McCoud, 2008)

Ekspresi tersebut dapat digabungkan atau di modifikasi dan dicampur untuk menciptakan banyak ekspresi. Misalnya dengan menggabungkan intensitas dari emosi primer bisa melihat emosi lainnya yang muncul. Emosi- emosi peralihan ini sangat jelas sehingga setiap ekspresinya membawa makna. Ketika menggunakan semua bentuk ekspresi wajah sebagai ekspresi langsung tidak ada system analisa yang merekam semua tipe ekspresi wajah yang dapat digunakan oleh karakter. Sebuah sinyal visual yang dikirim langsung kepada orang lain kadang dikombinasikan dengan bahasa tubuh seperti gerakan kepala, posisi tangan, dan arah pandangan.

Visualisasi ekspresi atau mimik karakter tokoh bisa diwujudkan melalui garis- garis wajah, bentuk mata, mulut, alis, hidung, dan goresan arsir hal ini merupakan pekerjaan yang sulit, Kreator harus memiliki kepekaan menangkap ekspresi dan kemampuan memvisualkan melalui gambar. Gerak, mimik, perilaku, sikap dari postur tubuh adalah bahasa yang menampilkan saat berbicara dan memunculkan karakter melalui gambar. Seni mengembangkan karakter komik mulai dengan mengembangkan dan mengonsumsi karakter yang dapat ditebak kebanyakan karakter gembira (Ranang, dkk, :128)

5. Penggunaan Busana Tokoh Ramayana

Wayang merupakan literatur seni pertunjukan asli Indonesia yang menuai perkembangan pesat di Pulau Jawa. Bahkan sebagian daerah memiliki budaya wayang. Menurut Muhammad Faisal (2014 :

1), seni wayang banyak dimuat ajaran moral budi pekerti serta wahana bercerita dan memberikan berbagai karakter dan tokoh dalam pementasannya. Mengisahkan kehidupan dalam pewayangan penuh dengan pesan budi luhur, kesetiaan, pengabdian, kebajikan, pengorbanan, perjuangan, dan kejujuran. Wayang dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi karena banyak hal yang dapat dipelajari dari berbagai tokoh wayang. Wayang bagi orang Jawa merupakan simbolisasi hakikat hidup dan filsafat kehidupan yang tertuang dalam dialog dan alur cerita. Busana yang digunakan tokoh-tokoh wayang merupakan busana yang dapat mencirikan sebuah karakter dari tokoh tersebut.

Busana tokoh dalam penelitian ini menggunakan tata busana dari tokoh Ramayana. Terdapat beberapa sumber yang menyatakan tentang busana Ramayana dan *accessories* yang digunakan antara lain. Menurut Radha Krishna Devi (1991: 11-27), busana tokoh Ramayana sebagai berikut:

a. Tokoh Rama

Tokoh Rama digambarkan dengan tokoh putra yang gagah, mempunyai karakter halus, cakap, dan berbudi luhur dengan tatanan rambut digelung ke atas serta beberapa senjata yang menjadi ciri dari tokoh.

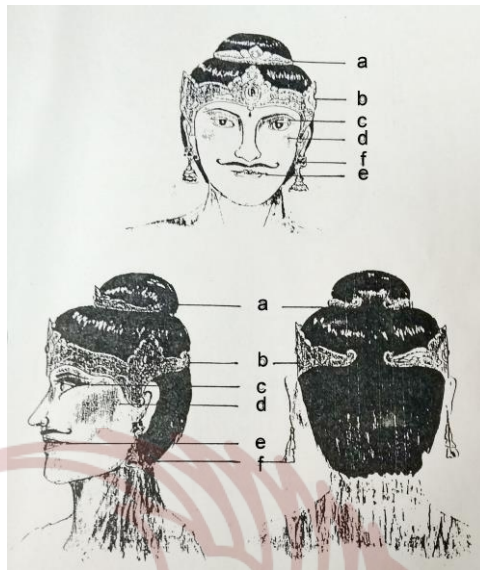


Gambar 7. Tokoh Rama Tampak Depan
(Sumber. Radha Krishna Devi, 1991)

Keterangan Gambar:

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| a. Anak panah | i. Busur |
| b. Kalung | j. Penutup celana |
| c. Kalung ulur | k. Rimpel |
| d. Kelat bahu | l. Selendang |
| e. Penutup <i>stagen</i> | m. <i>Uncal</i> |
| f. <i>Epek</i> | n. Celana panjang |
| g. <i>Epek kopel</i> | o. Binggel |
| h. Gelang | |

Penggunaan busana tokoh Rama menggambarkan seorang yang ksatria gagah. Busana tersebut di atas tergelong ke dalam busana bentuk asli yang dikenakan oleh Rama dalam cerita Ramayana.



Gambar 8. Detail Rias dan Rambut Rama
(Sumber. Radha Krishna Devi, 1991)

Keterangan gambar:

- a. Hiasan *sanggul*
- b. *Jamang*
- c. Rias mata
- d. Warna kuning dan coklat
- e. Pewarna bibir (jingga kemerahan)
- f. Anting- anting

Penggunaan tatanan rambut dan *accessories* merupakan orang yang berada dan merupakan orang keturunan dari raja. *Aksesories* yang dikenakan menggambarkan tokoh Rama aslinya.

b. Tokoh Rahwana

Tokoh Rahwana juga digambarkan sebagai tokoh putra yang gagah, mempunyai karakter brangasan, kasar, dengan

menggunakan tatanan rambut panjang sebahu dengan tatanan sanggul di atas.



Gambar 9. Detail Rias dan Rambut Rahwana
(Sumber. Radha Krishna Devi, 1991)

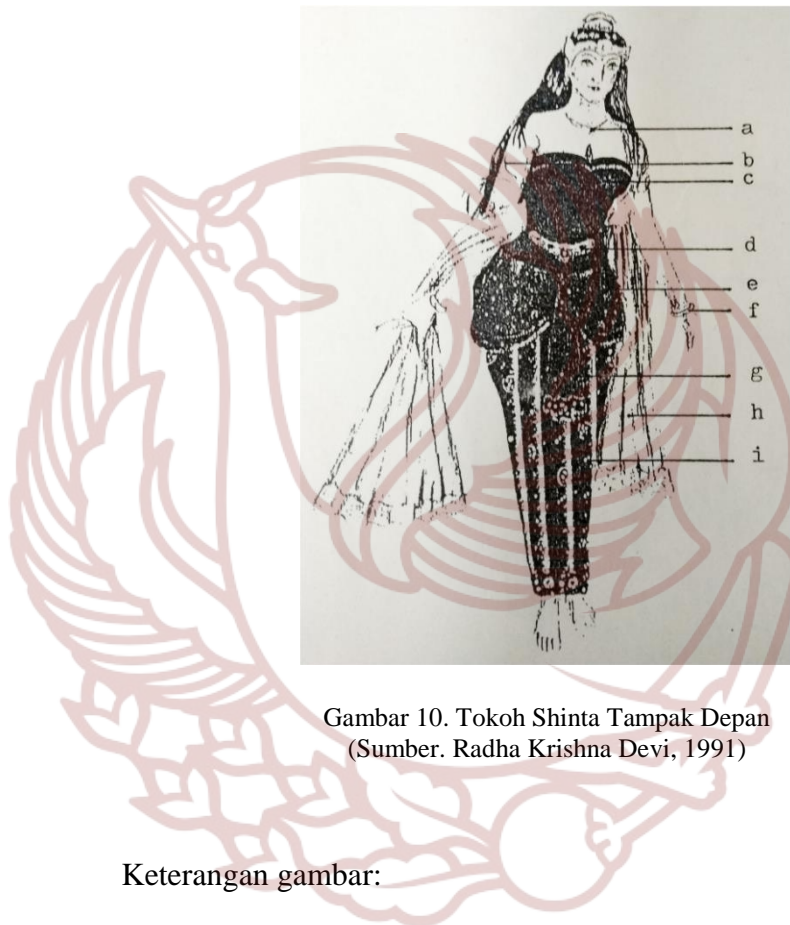
Keterangan gambar:

- a. Hiasan sanggul
- b. *Jamang*
- c. Rias rajawali warna merah
- d. Taring dengan warna putih
- e. Anting- anting

Penggunaan tatanan rambut dan *accessories* merupakan ciri orang yang berada secara ekonomi dan merupakan seorang raja dengan mahkota yang dikenakannya. *Accesories* yang tokoh gambar di atas menggambarkan tokoh Wana aslinya seperti cerita Ramayana di Prambanan. Akan tetapi bentuk mahkota yang digunakan sedikit berbeda.

c. Tokoh Dewi Shinta

Tokoh Shinta digambarkan dengan tokoh putri yang halus, cantik, dan anggun dengan tatanan rambut yang terurai panjang dan sanggu kecil di atas.



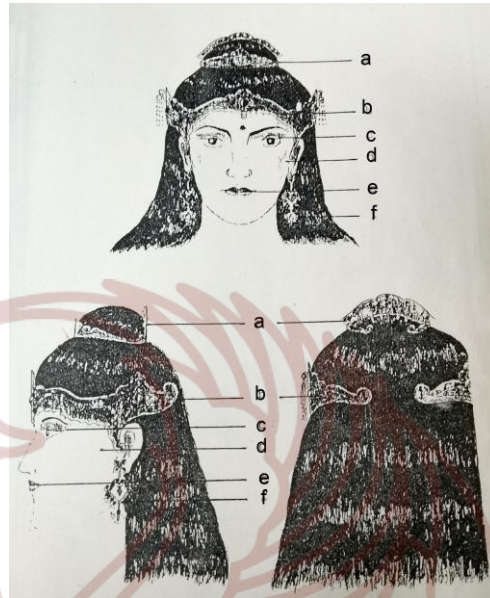
Gambar 10. Tokoh Shinta Tampak Depan
(Sumber. Radha Krishna Devi, 1991)

Keterangan gambar:

- | | |
|-------------------------|------------------|
| a. Kalung | f. Gelang |
| b. Kelat bahu | g. <i>Rimpel</i> |
| c. Penutup dada | h. Selendang |
| d. Sabuk | i. Kain panjang |
| e. Penutup kain panjang | |

Penggunaan busana tokoh Dewi Shinta menggambarkan seorang yang perempuan cantik dengan busana yang elegan.

Busana tersebut di atas tergolong ke dalam busana bentuk asili yang dikenakan oleh Dewi Shinta dalam cerita Ramayana.



Gambar 11. Detail Rias dan Rambut Shinta
(Sumber. Radha Krishna Devi, 1991)

Keterangan gambar:

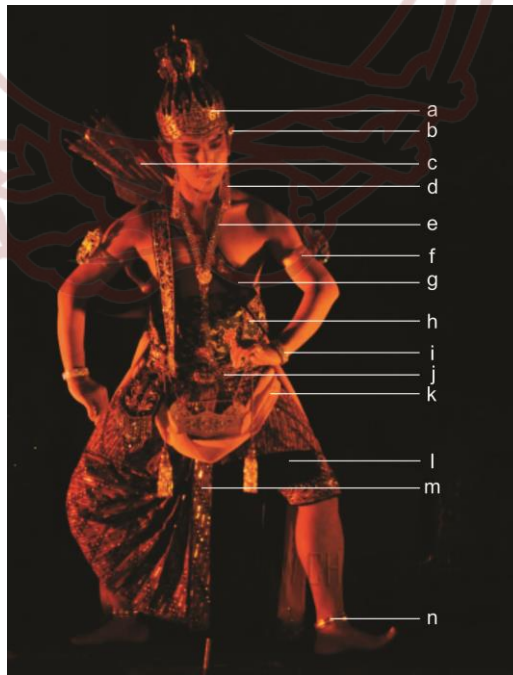
- a. Hiasan sanggul
- b. *Jamang*
- c. Rias rajawali warna kuning, jingga kemerahan, dan hijau.
- d. Pemerah pipi warna jingga kemerahan
- e. Pewarna bibir warna jingga kemerahan.
- f. Anting- anting

Penggunaan tatanan rambut terurai dan *accessories* merupakan seorang putri keturunan kerajaan dengan mahkota yang dikenakannya. *Accessories* yang dikenakan menggambarkan tokoh Dewi Shinta aslinya seperti cerita Ramayana

Penggunaan busana dalam pertunjukan cerita Ramayana di Prambanan dibuat sama dengan tokoh aslinya (<http://visitramayana.com>). Busana yang digunakan tokoh saat pertunjukan di Prambanan seperti dibawah ini.

a. Tokoh Rama

Sendratari Ramayana Prambanan memiliki desain busana yang masih mengacu pada wayang wong gaya Surakarta, namun lebih sederhana agar penari leluasa bergerak. Di bawah ini merupakan busana tokoh Rama yang dikenakan pada saat pementasan di Prambanan.



Gambar 12. Busana Tokoh Rama di Prambanan
(Sumber. lpmprsessi.com/sendratari-ramayana-prambanan, 2019)

Keterangan Gambar:

- | | |
|------------------------------------|------------------------------|
| a. <i>Jamang</i> / Mahkota | h. Kemben |
| b. <i>Sumping</i> / Hiasan Telinga | i. Gelang |
| c. Anak Panah | j. <i>Stagen</i> / Sabuk |
| d. <i>Subang</i> / Anting- Anting | k. <i>Sampur</i> / Selendang |
| e. Kalung | l. Celana Pendek |
| f. Kelat bahu | m. <i>Jarik</i> |
| g. Kalung Ulur | n. Gelang Kaki |

Rama pada pentas sendratari Ramayana Prambanan mengenakan dua macam pakaian. Pada episode pertama saat mengembara di hutan ia menggunakan topong warna hitam menggunakan rambut yang digelung ke atas. Pada episode kedua dan selanjutnya Rama memakai mahkota yang biasa dikenakan seorang raja. *Sumping* atau hiasan telinga hanya sebagai hiasan. Anak panah yang menunjukkan bahwa dia adalah seorang kesatria pemanah. *Subang* atau anting- anting sebagai hiasan. Menggunakan kalung, kelat bahu sebagai *accsesories* pelengkap. *Kemben* yang digunakan dari dada sampai perut berupa kain.

Gelang tangan sebagai *accessories* pelengkap. *Stagen* atau sabuk digunakan untuk mengikat *jarik* agar lebih nyaman saat dipakai. *Sampur* atau selendang dengan warna kuning. Celana pendek berwarna hitam dengan hiasan motif emas. *Jarik*/ Kain

yang digunakan sebagian besar menggunakan motif batik parang, selain itu juga menggunakan motif batik kawung. Penggunaan motif batik parang masih mengacu ketentuan di istana, motif yang digunakan termasuk batik parang rusak *gendreh* berukuran sedang dikenakan oleh para kesatria halus. Gelang kaki sebagai pelengkap *accessories*.

b. Tokoh Rahwana

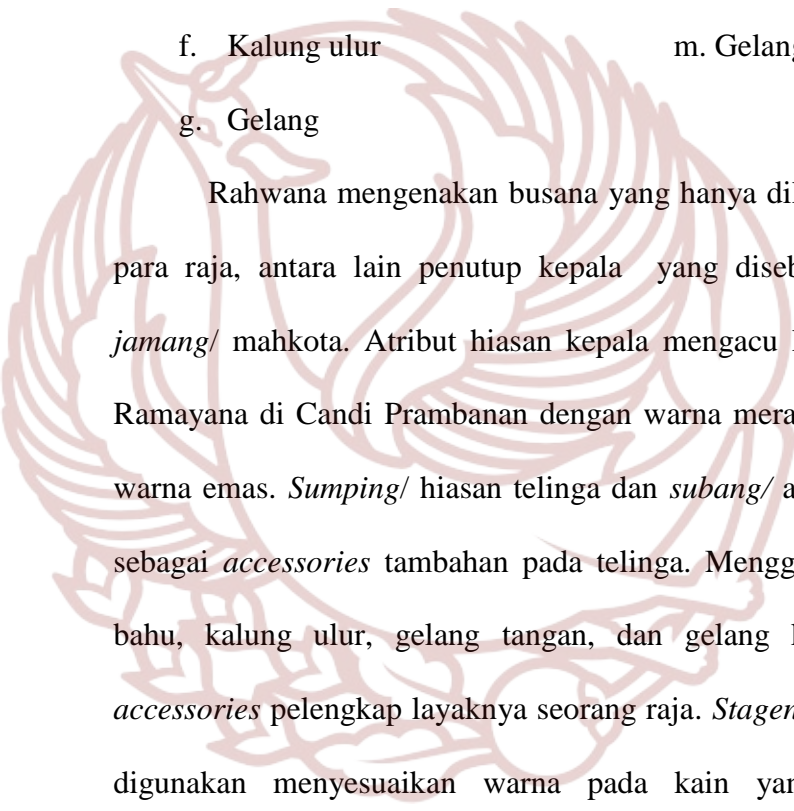
Pertunjukan Ramayana di Prambanan tetap diadakan untuk melestarikan tradisi dan budaya Indonesia termasuk pertunjukan sendratari Ramayana di Prambanan. Di bawah ini merupakan busana tokoh Rahwana yang dikenakan pada saat pementasan Sendratari di Prambanan sebagai berikut.



Gambar 13. Busana Tokoh Rahwana di Prambanan
(Sumber. wikipedia.org/Berkas:Prambanan_Ramayana_ballet,_Ravana, 2019)

Keterangan Gambar:

- | | |
|------------------------------------|-----------------------------|
| a. Jamang/ Mahkota | h. <i>Stagen</i> / Sabuk |
| b. <i>Sumping</i> / Hiasan Telinga | i. <i>Sampur</i> /Selendang |
| c. <i>Subang</i> / Anting- Anting | j. Celana Pendek |
| d. Kelat bahu | k. Kain Wiru |
| e. Kalung | l. <i>Jarik</i> |
| f. Kalung ulur | m. Gelang Kaki |
| g. Gelang | |



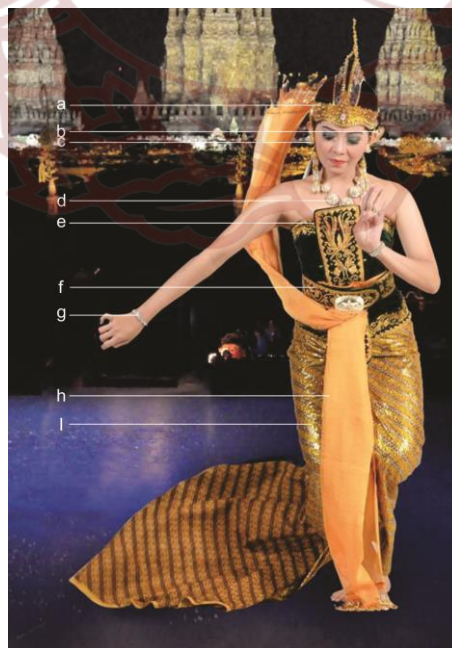
Rahwana mengenakan busana yang hanya dikenakan oleh para raja, antara lain penutup kepala yang disebut *makutha*/ *jamang*/ mahkota. Atribut hiasan kepala mengacu kepada relief Ramayana di Candi Prambanan dengan warna merah dan hiasan warna emas. *Sumping*/ hiasan telinga dan *subang*/ anting- anting sebagai *accessories* tambahan pada telinga. Menggunakan kelat bahu, kalung ulur, gelang tangan, dan gelang kaki sebagai *accessories* pelengkap layaknya seorang raja. *Stagen*/ sabuk yang digunakan menyesuaikan warna pada kain yang dijadikan *kemben*.

Sampur/ selendang yang digunakan warna kuning dengan kombinasi warna merah di pinggirnya. Warna kuning melambangkan keleluasaan, kegembiraan dan santai serta tentara kera menggunakan cat untuk warna kulit. Warna yang digunakan merah baik pada *sampur*/ selendang dan rias pada muka

dikenakan para raksasa atau tokoh- tokoh kasar. Menggunakan celana pendek, dan kain wiru yang warna coklat yang berada di tengah- tengah perut. *Jarik* yang digunakan bermotif batik parang rusak barang besar dengan warna putih. Penggunaan motif batik parang rusak masih mengacu ketentuan di istana, pada motif batik parang rusak barang besar hanya dikenakan oleh raja.

c. Tokoh Dewi Shinta

Tokoh Dewi Shinta dalam Pertunjukan Ramayana di Prambanan merupakan tokoh perempuan yang sangat cantik. Di bawah ini merupakan busana tokoh Dewi Shinta yang dikenakan pada saat pementasan Sendratari Ramayana di Prambanan sebagai berikut.



Gambar 14. Busana dan *Accessories* Tokoh Dewi Shinta di Prambanan
(Sumber. bumn.go.id/borobudur/berita, 2019)

Keterangan Gambar:

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------|
| a. <i>Jamang</i> /Mahkota | f. Ikat Pinggang/ <i>slepe</i> |
| b. <i>Sumping</i> / Hiasan Telinga | g. Gelang |
| c. <i>Subang</i> /Anting- Anting | h. <i>Sampur</i> / Selendang |
| d. Kalung Permata Putih | i. <i>Jarik</i> Motif Parang |
| e. <i>Meka</i> | |

Busana dan *accessories* yang digunakan Dewi Shinta dalam pertunjukan sendratari Ramayana di Prambanan meliputi *meka* yang dilengkapi ilat- ilatan dengan motif emas, busana bagian atas yang menggunakan ilat- ilatan yang melambangkan perlindungan, pengusiran, kegelapan, kesedihan, kemarahan, harga diri, anti kemapanan, dan kewibawaan yang berbuah kepemimpinan. Warna emas pada motif ilat- ilatan melambangkan kemakmuran dan kekayaan. Selendang/ *sampur* berwarna kuning melambangkan keleluasaan, kegembiraan dan santai. Ikat pinggang/ *slepe* menyesuaikan warna busana untuk mengikat *sampur*. Busana bagian bawah yaitu kain batik parang *klithik* gaya Surakarta yang biasa digunakan oleh para putri dengan warna coklat yang memberi kesan anggun dan bijaksana (Rini. 2015: 107).

Accessories yang digunakan Dewi Shinta meliputi irah- irahan/ mahkota/ *jamang* dan pada bagian *jamang* mermotif lung/ melengkung menunjukkan bahwa yang menggunakan irah- irahan

tersebut adalah tokoh yang berperan sebagai putri luruh salah satunya tokoh Dewi Shinta. Kalung permata berwarna putih keemasan hanya sebagai pelengkap dan memberi keindahan. *Sumping/* hiasan telinga berwarna emas hanya sebagai hiasan di bagian telinga. *Subang/* anting hanya sebagai pelengkap yang melekat pada telinga untuk mempercantik diri dan merupakan tanda bahwa ia seorang perempuan. Gelang berwarna putih hanya sebagai *accessories* pelengkap pada bagian pergelangan tangan.

G. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu cara yang sistematis mencapai dan mengetahui maksud dan tujuan yang telah ditentukan secara efektif, efisien, dan optimal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena yang sedang terjadi secara alamiah (*natural*) dalam keadaan- keadaan yang sedang terjadi secara alamiah. Konsep ini lebih menekankan pentingnya sifat data yang diperoleh oleh penelitian kualitatif, yakni data alamiah (Patton, 1980:41). Penelitian kualitatif menggunakan teknik non-probabilitas, yaitu suatu teknik pengambilan sampel yang tidak didasarkan atas rumusan statistik tetapi lebih pada pertimbangan subyektif peneliti dengan didasarkan pada jangkauan dan kedalaman masalah yang ditelitinya (Sarwono dan Lubis, 2007: 97).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif, di mana pendekatan penelitian ini tidak menggunakan model

statistik, matematik atau komputer, tetapi bergantung kepada pengamatan manusia. Informasi yang didapatkan dan diolah harus tetap objektif dan tidak terpengaruh oleh pendapat peneliti sendiri. Analisis yang digunakan yaitu analisis deskriptif (*descriptive analysis*). Sedangkan deskriptif menurut Djajasudarma dalam Elvana (2006: 117) adalah gambaran ciri-ciri data secara akurat sesuai dengan sifat alamiah itu sendiri. Sehingga hasil yang didapat akan dijelaskan secara detail, dan tidak hanya sekedar memperlihatkan hasil akhir.

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian yang berjudul Karakter Cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 karya Ikatan Komikus Solo menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2012: 1). Pendekatan ini diambil karena penelitian ini membutuhkan data/ informasi yang alamiah.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini langsung pada komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) Edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo. Komik PIKOLO

(Kompilasi Komik Solo) edisi 1 pernah mengikuti pameran di acara Mangafest 2016. Dalam PIKOLO edisi 1 dimuat beberapa cerita dan dipilih satu cerita yang memiliki sebuah ciri karakter yang berbeda. Subyek yang diteliti berupa karakter yang dimuat dalam cerita Wana Rama karena cerita ini mengandung beberapa karakter yang hampir menyerupai cerita Ramayana. Karakteristik dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan karakter cerita Wana Rama yang dimuat dalam karakter komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 karya Ikatan Komikus Solo. Waktu yang dibutuhkan untuk mendeskripsikan karakter cerita Wana Rama yang ada pada komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 karya Ikatan Komikus Solo membutuhkan waktu sekitar kurang lebih satu bulan.

3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini ada dua macam yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data dapat berupa orang, buku, jurnal, arsip, dan lainnya sebagai pelengkap dan acuan dalam penelitian. Sumber data penelitian ini diperoleh dari beberapa sumber di antaranya narasumber utama, tempat, *event*, peristiwa, dokumentasi dan catatan.

a. Data Primer

Data primer diperoleh dengan mengumpulkan Arsip hasil karya komik yang sudah diterbitkan oleh Ikatan Komikus Solo (IKILO!) karena sangat penting untuk penelitian ini. Dengan

adanya arsip dari karya tersebut dapat mempermudah peneliti mengumpulkan sampel komik sebagai bahan penelitian. Komik yang dipilih merupakan komik kompilasi karya Ikatan Komikus Solo.

b. Data Sekunder

- 1) Narasumber termasuk ke dalam sumber data sekunder, hal tersebut untuk mendapatkan data penelitian tambahan seperti sejarah komunitas, mengetahui karya- karya yang ikatan Komikus Solo, *event* dan lomba yang pernah dilaksanakan dan lainnya. Untuk mendapatkan data tersebut peneliti langsung terjun dalam Ikatan Komikus Solo (IKILO!) agar lebih mudah mendapatkan informasi yang diinginkan. Setelah itu mewawancarai beberapa orang yang sudah bergabung lama dengan Ikatan Komikus Solo (IKILO!)
- 2) Dokumentasi dalam penelitian sangatlah penting dikarenakan data yang diperoleh berupa foto yang berguna untuk penelitian. Foto digunakan sebagai pelengkap dan pendukung dari data yang sudah ada. Ada beberapa foto yang diperlukan dalam penelitian ini, yaitu foto dari diri peneliti serta foto arsip *event*/ peristiwa yang dimiliki oleh pihak Ikatan Komikus Solo (IKILO!) dan hasil foto tentunya sudah mendapat ijin dari pihak dan pengurus Ikatan Komikus Solo (IKILO!).

4. Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini ada beberapa tahap yaitu tahap seperti dibawah ini.

a. Pengamatan

Pengamatan objek penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data secara langsung yang mengharuskan peneliti turun kelapangan mengamati hal yang berkaitan dengan objek penelitian. Semua tidak perlu diamati oleh peneliti, hanya hal yang terkait atau sangat relevan dengan data yang dibutuhkan. Secara umum di mana peneliti mengumpulkan data atau informasi sebanyak mungkin. Pada tahap selanjutnya peneliti harus melakukan pengamatan yang terfokus, mulai menyempitkan data atau informasi yang diperlukan sehingga dapat menemukan pola-pola perilaku yang terus-menerus terjadi (Jonathan Sarwono dan Hary Lubis, 2007 : 100). Objek yang diamati merupakan karakter cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo. Kegiatan mengamati karakter komik dapat diketahui dengan menentukan karakter tokoh komik PIKOLO terlebih dahulu. Komik yang dipilih merupakan komik PIKOLO edisi 1. Di dalamnya terdapat beberapa cerita yang kemudian di pilih cerita Wana Rama untuk di analisis karakternya. Analisis

karakter tersebut menggunakan teori Scout McCould yang membahas tentang rancangan karakter.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi secara langsung dari Ikatan Komikus Solo tentang alasan pembuatan komik PIKOLO edisi 1, sejarah perkembangan komunitas dan data lainnya yang dibutuhkan peneliti. Keunggulan wawancara ialah memungkinkan peneliti mendapatkan data-data dalam jumlah banyak. Menurut Jonathan Sarwono dan Hary Lubis (2007: 101-102) wawancara sangat penting untuk menggali apa yang tersembunyi jauh dalam objek penelitian. Sebaliknya kelemahannya, karena wawancara melibatkan aspek emosi, maka kerjasama yang baik antara pewawancara dan yang diwawancarai sangat diperlukan. Wawancara dilakukan dengan beberapa para komikus PIKOLO.

c. Studi Pustaka

Mengumpulkan data tentang objek penelitian maupun teori karakter yang mendukung penelitian ini melalui buku, literature, jurnal, artikel, maupun situs yang relevan. Metode pencarian data ini sangat bermanfaat karena dapat dilakukan tanpa mengganggu obyek atau suasana penelitian. Dengan mempelajari dokumen-dokumen tersebut maka peneliti dapat

mengenai dan nilai-nilai yang dianut oleh obyek yang diteliti (Sarwono dan Lubis 2007: 102).

5. Analisis data

Analisis data merupakan tahap pertengahan dari serangkaian tahap sebuah penelitian karena mempunyai fungsi yang sangat penting. Hasil penelitian yang dihasilkan harus melalui proses analisis data terlebih dahulu agar dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya. Menguraikan dan mengelola data mentah menjadi data yang dapat ditafsirkan dan dipahami secara lebih spesifik dan diakui dalam suatu perspektif ilmiah yang sama (Herdiansyah, 2012: 158).

Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara wawancara yang diselenggarakan pada hari Sabtu 7 Oktober 2017 di Copilot dengan tujuan untuk mengetahui komik apa saja yang sudah diterbitkan oleh Ikatan Komikus Solo (IKILO!) serta mengetahui sampel komik yang sudah diterbitkan sebagai bahan penelitian. Wawancara kedua dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2018 di Taman Budaya Jawa Tengah. Wawancara kedua dilakukan guna untuk mengetahui perkembangan komunitas tersebut serta mengetahui ide pembuatan maskot dan logo dari Ikatan Komikus Solo. Mengetahui visi dan misi serta struktur organisasi yang terdapat dalam komunitas. Narasumber dalam penelitian ini adalah seorang yang dianggap memiliki informasi atau data yang lengkap dan akurat tentang Ikatan Komikus Solo (IKILO!), serta terjun di dalamnya. Beberapa informasi

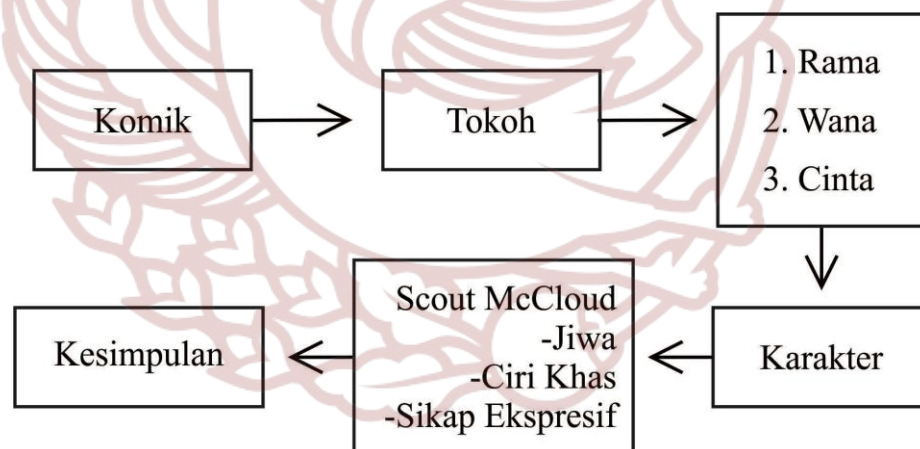
yang dibutuhkan dalam kegiatan wawancara ini, adalah narasumber utama yang merupakan seseorang atau beberapa orang yang memiliki banyak pengetahuan tentang informasi mengenai objek yang sedang diteliti. Narasumber utama dalam penelitian ini adalah komikus dari cerita Wana Rama pada Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 yaitu Rochmat Nur Rosyid, serta ketua Ikatan Komikus Solo (IKILO!) tahun 2018 yaitu Dody YW yang merupakan ketua IKILO! 2018.

Setelah semua data terkumpulkan, kemudian semua data dianalisis sesuai dengan teori yang sudah ditentukan. Analisis dimulai dengan membaca komik untuk mengetahui cerita dan karakter tokoh yang ada di dalamnya. Setelah melihat sampel komik, yaitu menentukan tokoh yang akan di analisis karakter yang ada pada komik tersebut. Tahap selanjutnya adalah melihat visual karakter yang diterapkan dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 karya Ikatan Komikus Solo. Analisis yang digunakan yaitu analisis deskriptif dengan melihat ciri karakter tokoh komik yaitu jiwa, ciri khas dan sikap ekspresif.

Jiwa dalam tokoh komik bisa dilihat dari pandangan hidup sebuah tokoh, impian dari sebuah tokoh, dan riwayat hidup sebuah tokoh. Jiwa dalam karakter bisa juga dilihat dari konflik atau kejadian yang dialami, apakah mereka baik hati, pintar, atau sentimental. Ciri khas suatu karakter dilihat secara visual dengan melihat bentuk tubuh,

cara berpakaian yang unik. Sedangkan sikap ekspresif dapat dilihat dari ekspresi wajah, dan gestur tubuh. Teknik tersebut melihat kondisi berdasarkan tokoh utama dan tokoh pendukung yang terdapat pada cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 karya Ikatan Komikus Solo.

Tahap terakhir adalah menarik kesimpulan dari hasil analisis Karakter Cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo, mendeskripsikan karakter pada masing-masing tokoh komik, mendeskripsikan visual yang dimuat dalam komik tersebut.



Bagan 1. Diagram Alur Penelitian Karakter Cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo (Sumber: Nurul Laily, 2018)

H. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I merupakan pendahuluan. Pendahuluan pada penelitian ini berisikan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Landasan Teori, Kerangka Konseptual, Metode Penelitian dan analisis, serta Sistematika Penulisan. Pada bab ini dijelaskan munculnya rumusan masalah, tinjauan terhadap tulisan- tulisan terdahulu tentang relief tersamar, kerangka konsep yang menampilkan formulasi pemecahan masalah, langkah-langkah dan prosedur penelitian serta analisis yang digunakan untuk memaparkan tentang temuan hasil penelitian.

Identifikasi data, pada bab ini menjelaskan tentang gambaran umum terhadap obyek yang akan diteliti. Mulai dari menjelaskan latar belakang obyek penelitian, visi dan misi komunitas, struktur organisasi komunitas, logo Ikatan Komikus Solo (IKILO!), Komikus cerita Wana Rama serta tentang komik PIKOLO. Identifikasi data terdapat pada Bab II dalam penelitian ini.

BAB III adalah pembahasan yang berisikan paparan tentang temuan hasil penelitian dan pembahasannya. Obyek yang diteliti Karakter Cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) Edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo (IKILO!). Pada bab ini akan dilakukan pembahasan tentang karakter dan visual tradisi yang dimuat dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) Edisi 1. Paparan data

diperoleh dari pengamatan atau hasil wawancara serta deskripsi informasi lain (dokumen dan foto).

Penutup berisikan kesimpulan yang didapat dari penelitian ini berupa analisis karakter yang dimuat dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) Edisi 1. Bab penutup ini merupakan bab terakhir yaitu bab VI. Setelah itu saran peneliti tentang pengalaman dari penelitian yang dilakukan mengenai Karakter Cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) Edisi 1 karya Ikatan Komikus Solo.

Daftar pustaka berisikan tentang daftar acuan buku, skripsi, jurnal, dan dokumen lainnya yang digunakan dalam penelitian dan karya tulis seperti buku tentang komik, karakter, visual, dan buku pendukung lainnya, serta hasil wawancara yang dilakukan kepada Ikatan Komikus Solo (IKILO!). Selanjutnya bagian glosarium berisikan tentang daftar alfabetis istilah yang dilengkapi dengan definisi untuk istilah-istilah tersebut. Bagian akhir adalah lampiran berisikan tentang dokumen tambahan yang menjadi penguat dokumen utama.

BAB II

IDENTIFIKASI DATA

A. Latar Belakang Komunitas

Perkembangan dunia komik saat ini berkembang sangat pesat dari kemunculan komik- komik luar yang tampilannya lebih menarik perhatian. Komik yang beredar di Indonesia saat ini di dominasi oleh komik luar terutama komik manga. Dengan populernya komik manga di Indonesia banyak komik Indonesia yang tampilan luarnya meniru gaya komik manga serta banyak para komikus saat ini hasil goresan tangannya yang beraliran manga. Kaum muda saat ini lebih banyak mencitai komik manga sehingga komik- komik budaya sudah jarang sekali diminati. Ikatan Komikus Solo (IKILO!) dibentuk sebagai wadah untuk berkarya dari berbagai kalangan yang ada di Solo Raya. Terdapat beberapa karya yang masih mengembangkan komik dengan latar belakang visual tradisi yang dikemas berbeda agar tidak membosankan pembacanya, serta dapat dinikmati semua kalangan dari remaja hingga dewasa usia antara 10- 30 tahun.

Ikatan Komikus Solo yang disingkat menjadi “IKILO!” resmi berdiri pada tanggal 5 Juli 2015. Nama awalnya yaitu Forum Komik Solo (FKS). Selama kurang lebih 4 bulan komunitas ini bertahan dengan nama Forum Komikus Solo (FKS) dan akhirnya berubah dengan pertimbangan adanya nama Forum Komik Jogja sehingga berganti nama menjadi Ikatan Komikus Solo (IKILO!). pergantian nama ini dikarenakan Forum Komik Jogja lebih dulu dibentuk sehingga komunitas ini ingin membuat nama

yang berbeda. Nama Ikatan Komikus Solo disingkat menjadi IKILO! yang merupakan ide/ gagasan dari Achmad Jeki P (salah satu anggota IKILO!).



Gambar 15. Beberapa *Cover* komik Karya Ikatan Komikus Solo
(Sumber. Facebook Ikatan Komikus Solo, 2017)

Ikatan Komikus Solo (IKILO!) merupakan sebuah forum tempat berkumpul para komikus yang ada di Solo Raya dari berbagai latar. Setiap orang ingin berekspresi dengan komik yang merupakan suatu keasyikan tersendiri bagi para pencinta gambar. Di sela kesibukan para anggota, Ikatan Komikus Solo (IKILO!) Sudah menerbitkan lima komik *indie*

diantaranya PIKOLO #1, PIKOLO #2, Rajamala mencari cinta, Dolanan Bareng Rajamala, dan PIKOLO #3. Untuk proses cetak komik- komik tersebut tidak banyak, hanya sekitar 50 buah, karena target yang dituju pun hanya pembaca daerah Solo khususnya pelajar tingkat atas. Proses publikasi untuk pemasaran komik menggunakan media sosial dan terjun langsung kelapangan seperti menjual di CFD setiap hari minggu jam 06.00-09.00 WIB.

Harga dari komik yang sudah terbit masing- masing berkisar antara Rp 25.000 – Rp 40.000. Untuk komik PIKOLO 1 perkomik dijual dengan harga Rp 25.000 dengan tampilan cover warna, isi *greyscale*, dan berjumlah 70 halaman. Komik PIKOLO 2 perkomik dijual dengan harga Rp.40.000,- tampilan *cover* warna, isi *greyscale*, dan berjumlah 124 halaman. Sedangkan untuk komik PIKOLO 3 dijual dengan harga Rp 35.000 perkomik dengan tampilan *cover* warna, isi *greyscale*, dan berjumlah 70 halaman. Untuk komik Rajamala dijual dengan harga Rp 35.000,- dengan tampilan *full colour* dan berjumlah 30 halaman. Selain lima komik tersebut Ikatan Komikus Solo (IKILO!) Juga mempunyai komik strip. “Kalau komunitas komik atau individu jalan sendiri, majunya akan lambat. Kalau bersama dalam Ikatan Komikus Solo (IKILO!) kita bisa saling membantu dan mendukung untuk kemudian berkembang lebih baik”. Ungkap Bang Arum Setiadi Ketua IKILO! 2016. Sebuah komunitas diharapkan dapat menjalankan kerja sama yang baik antar anggota atau

antar komunitas. Dengan menjalin kerja sama yang baik sebuah komunitas akan berkembang.



Gambar 16. Maskot Rajamala
(Sumber. Facebook Ikatan Komikus Solo, 2016)

Ikatan Komikus Solo (IKILO!) mempunyai sebuah maskot yaitu Rajamala yang merupakan karya dari Rochmad Nur Rosyid. Karakter Rajamala merupakan hasil transformasi dari Rahwana. Awal pembuatan maskot ini terinspirasi dari hiasan di museum Keraton Surakarta di mana Rajamala hanya berwujud kepala dengan ukuran besar sekali, biasanya ada di haluan dan buritan perahu yang ada di Keraton Surakarta. Pemilihan karakter dari Rajamala ini karena Rajamala merupakan *icon* Kota Solo. Menurut beberapa *abdi dalem* kepala Rajamala itu dipasang pada sebuah perahu kemudian diberi nama Kiai Rajamala (untuk negeri Surakarta/Sala). Rajamala mempunyai sebuah arti yaitu raja segala macam penyakit atau malapetaka. Jadi karakter Rajamala tersebut di stilasi kemudian dijadikan sebagai maskot dari Ikatan Komikus Solo (IKILO!) karena memiliki karakter yang pemberani dan merupakan *icon* Kota Solo.



Gambar 17. Foto Bersama Anggota Ikatan Komikus Solo (IKILO!)
(Sumber. Dokumentasi IKILO!, 2018)

Jumlah Anggota Ikatan Komikus Solo (IKILO!) saat ini beranggotakan kurang lebih 40 orang, anggota aktif sekitar 50% dari jumlah anggota. Kendala anggota yang tidak aktif dikarenakan banyak yang sudah bekerja dan pulang kekampung halaman. Setiap bulannya ada *meet up* anggota, di mana setiap pertemuannya akan ada *sharing* dan pembahasan proyek kedepan. Selain membahas proyek komunitas, setiap pertemuan selalu berkarya dengan membuat komik strip yang dipublikasikan lewat media instagram, dan *facebook*. Ikatan Komikus Solo (IKILO!) belum mempunyai *basecamp*, dikarenakan belum ada *basecamp* maka setiap ada pertemuan selalu diluar seperti di Playground Solo, *Cafe Turi Sanctuary Solo*, *De Venta Grilled & Milk Banjarsari*, dan *Food Park UNS*. Selain kumpul sebagian dari anggota juga cari uang dari hasil karya komik-komiknya. Komik yang di hasilkan secara individu juga di

publikasikan oleh para anggota Ikatan Komikus Solo (IKILO!) (Dody, 2018).



Gambar 18. Pelaksanaan Pra Event Pameran Komik Kebangsaan
(Sumber. Dokumentasi IKILO!, 2017)

Kegiatan yang sudah diselenggarakan oleh komunitas ini yaitu mengisi workshop tentang bagaimana menggambar komik di acara anak-anak DKV (Desain Komunikasi Visual) di Taman Budaya Jawa Tengah, serta karya yang dihasilkan juga ikut dipamerkan dalam acara tersebut. Setelah itu Ikatan Komikus Solo berencana mengadakan pameran komik kebangsaan yang bekerja sama dengan Lokananta. Sebelum kegiatan ini dilaksanakan Ikatan Komikus Solo (IKILO!) mengadakan *pra event* untuk mempromosikan pameran komik kebangsaan tersebut. *Pra event* yang dilakukan yaitu *workshop* membuat komik di SMK Negeri 9 Surakarta dan SMA Negeri 7 Surakarta. *Pra event* ini berlangsung pada rabu, 13 September 2017. Hasil karya workshop ini di pamerkan saat pelaksanaan pameran komik kebangsaan di Lokananta (Dody, 2018)



Gambar 19. Poster Pameran Komik Kebangsaan
(Sumber. Dokumentasi IKILO!, 2017)

Ikatan Komikus Solo (IKILO!) bekerja sama dengan Lokananta membuat pameran komik kebangsaan. Pameran ini merupakan pameran perdana Ikatan Komikus Solo (IKILO!). Pameran komik yang dilaksanakan berlangsung selama lima hari dari tanggal 19-23 September 2017 di gedung PNRI Cabang Surakarta (LOKANANTA). Pembukaan dimulai jam 10.30. Pameran ini dimeriahkan oleh penampilan dari grup musik Lascar Adiwiyata. Selain itu juga ada diskusi yang dihadiri oleh Kepala Lokananta, Direktorat Kesenian, serta Bapak Edi Wibowo S.Sn., MM sebagai pembicara. Setelah itu ada pemutaran film Sosialisasi Tutorial Indonesia Raya. Pameran ini di ikuti oleh komikus dari berbagai wilayah di Kota Solo dan menampilkan karya- karya komik yang tidak

hanya memiliki keragaman visual saja, namun juga warna warni ide serta gagasan tentang dinamika kehidupan sosial masyarakat. Dalam pameran ini diharapkan agar nilai- nilai nasionalisme serta semangat kebangsaan dapat dimaknai secara luas oleh seluruh elemen anak bangsa khususnya para pemuda.

B. Komik PIKOLO

Komik yang diterbitkan oleh Ikatan Komikus Solo (IKILO!) merupakan sebuah komik kompilasi yang idenya berasal dari banyak pihak. Nama komik ini yaitu PIKOLO 1, PIKOLO 2, dan PIKOLO 3.



Gambar 20. Desain Cover Komik PIKOLO 1, IKOLO 2 dan PIKOLO 3
(Sumber. Dokumentasi IKILO!, 2018)

Dalam komik PIKOLO 1 terdapat beberapa karya dengan judul yang berbeda diantaranya Si Amed, Abos Attack, Jaso, Keluarga Serangga, Menengok Wastenber, Si Beku, dan Wana Rawa. Penelitian ini mengambil komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 dikarenakan terdapat beberapa visual karakter yang unik dari salah satu cerita yang ada

di komik tersebut, serta komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 merupakan komik terbitan pertama dari Ikatan Komikus Solo dan pernah mengikuti pameran *Mangafest* 2016. Cerita ke tujuh yang terdapat dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 merupakan karya Rochmat Nur Rosyid yang berjudul Wana Rama. Secara visual unsur wayang cerita Ramayana yang dijadikan sebagai ide inspirasi penciptaan komik PIKOLO cerita Wana Rama yang dikemas dengan cerita yang lebih humoris dan tampilan visual yang berbeda. Karakter dari tokoh dalam komik pun sedikit berbeda. Dikemas dengan bahasa anak remaja sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi yang membacanya.

Komik Wana Rama terinspirasi dari cerita Ramayana dan tokohnya juga mengambil dari penokohan Ramayana. Wana Rama merupakan komik yang menceritakan mengenai sebuah pertarungan antara Wana dan Rama dengan memperebutkan seorang perempuan yang bernama Cinta. Komik ini bertujuan untuk menghibur para pembaca dengan mengenalkan karakter visual kepada para pembacanya. Visual karakter yang disampaikan bisa dilihat dari tokoh yang dimuat pada komik tersebut. Terdapat tiga tokoh yang dimuat dalam cerita Wana Rama di antaranya Rama, Wana, dan Cinta.

Sebelum dilanjutkan untuk mengetahui cerita Wana Rama terlebih dahulu menegetahui cerita Ramayana, karena cerita yang dimuat hampir sama. Menurut S Haryanto (2005. 92) kisah dari tokoh Ramayana adalah sebagai berikut.

1. Rama

Sri Ramawijaya biasa disebut Sri Rama, mempunyai nama lain *Raden Regawa*. Ia adalah putra *prabu Dasarata* raja *Ayodya* dengan *Dewi Ragu* atau *Dewi Sukasalya*. Saudara Sri Rama yang lahir dari lain ibu yaitu *Leksamana* atau disebut juga *Raden Murdaka*, *Raden Widagda* (dari ibu Dewi Sumitra). Dari Dewi *Kekayi* yaitu *Raden Bharata*, *Raden Satugna* dan Dewi *Kawakwa*. Semenjak usia Sri Rama Merangkak dewasa, ia dan *Leksamana* dididik oleh *Resi Wismamitra* untuk menjadi pembela kebenaran, menegakkan keadilan dan melindungi Brahmana dan orang- orang teraniayanya. Keduanya selalu banyak mendapat puji sesanti para pertapa.

Setelah dewasa Sri Rama dibawa ke *Mantili* (Mintila) untuk memasuki sayembara mengangkat busur panah, pusaka *Batara Wisnu* yang di anugerahkan kepada *Prabu Janaka*, raja Mantili. Sayembara mengangkat busur panah sebenarnya hanya upaya Prabu Janaka dalam mencari titisan *Batara Wisnu* yang akan dipersandingkan dengan putrinya, *Dewi Shinta*. Sri Rama berhasil memenagkan Sayembara. Ia kemudian dikawinkan dengan Dewi Shinta (Sita). Dalam perjalanan pulang ke negara Ayodya memborong istrinya, Sri Rama dihadang oleh *Resi Jamadagni* yang ingin segera mendapatkan nirwana. Sri Rama mengantarkan Resi Jamadagni ke dalam nirwana setelah melalui perang tanding.



Gambar 21. Tokoh Rama dalam Wayang
(Sumber. Bondhan Harghana SW , 2001)

Sri Rama , Shinta dan Leksamana terus mengembara di tengah hutan Dandaka. Mereka membuat gubuk untuk tempat tinggalnya. Suatu hari datang se ekor kijang jilmaan *Kala Marica* menggoda Dewi Shinta. Kijang kencang itu datang menggoda untuk memisahkan Sri Rama dan Leksamana dari tempat Dewi Shinta berada. Setelah itu Prabu Dasamuka segera menculik Dewi Shinta dibawa ke *taman Soka* dalam istana negeri Alengka. Dalam perjalanan Dasamuka dihadang oleh burung garuda bernama *Jatayu* hingga terjadi peperangan. Namun Jatayu akhirnya tidak berdaya, akan tetapi Jatayu masih sempat memberi tahu Sri Rama bahwa istrinya diculik raja Alengka Prabu Dasamuka.

Rama dan Leksamana mencari Dewi Shinta sampai di Maliyawan. Saat itu Sri Rama bertemu dengan Anoman yang meminta bantuan Sri Rama untuk pamannya yaitu Narpati Sugriwa

yang di aniaya Subali. Ketika terjadi perang besar Narpati Sugriwa bersama pasukan keranya membantu Sri Rama. Setelah itu Sri Rama membuat jalan perdamaian melalui duta Jaya Anggada, namun tidak berhasil karena Dasamuka tetap bersikeras ingin memiliki Dewi Shinta. Sri Rama mengerahkan pasukan wanara yang dibantu oleh adik Dasamuka yang bernama Gunawan Wibisana sehingga terjadiah perang besar. Dasamuka dan seluruh pasukan raksasanya berhasil dibinasakan kemudian Negara Alengka diserahkan kepada Wibisana. Dewi Shinta dapat diselamatkan dan di bawa pulang ke Ayodya.

2. Rahwana

Nama aslinya sejak lahir adalah Rahwana, tetapi karena ia mempunyai muka sepuluh disebut Dasamuka (dasa= sepuluh , muka= muka/wajah). Ibunya bernama Dewi Sukesi, putri Prabu Sumali raja Alengka. Ayahnya bernama Resi Wisrawa seorang brahmana di padepokan Dederpenyu. Jika ditarik garis keturunan dari ibunya, Dasamuka masih keturunan Batara Brahma. Jika ditarik garis keturunan dari Resi Wisrawa, maka Dasamuka masih keturunan Batara Sambo. Prabu Dasamuka mempunyai permaisuri Batari Tari, putri Sanghyang Indra. Dari perkawinan ini sebenarnya menurunkan putri titisan Dewi Widowati, tetapi karena akan dikawinkan sendiri oleh Dasamuka bayi yang lahir tersebut diambil oleh Gunawan Wibisana kemudian dilarung di dalam kupat sinta. Ari- ari yang menyertai lahirnya bayi perempuan itu kemudian disabda menjadi bayi laki- laki

dengan diberi kekuatan dari aura mendung atau mega. Oleh karena itu putra Dasamuka tadi diberi nama Megananda atau Indrajid.



Gambar 22. Tokoh Rahwana dalam Wayang
(Sumber. Bondhan Harghana SW , 2001)

Setelah Prabu Sumali meninggal, Rahwana menggantikan tahta Alengka, didampingi patih yang merupakan pamannya sendiri yaitu Prahasta (adik Dewi Sukesi). Watak Prabu Dasamuka sangat jahat, penganiaya, penghianat, dan pembunuh yang kelewatan kejam. Ia selalu mengandalkan kekuatannya yang tidak dapat mati selama tubuhnya masih menyentuh tanah. Beberapa korban yang dibunuh Prabu Dasamuka antara lain, Prabu Danapati raja Lokapala yang masih saudaranya sendiri. Bambang Sumantri atau patih Suwanda, mahapatih negara Maespati. Prabu Banaputra raja Ayodya dan Resi Rawatmaja karena persoalan wanita yakni memperebutkan Dewi Raguwati, dan masih banyak korban- korban lain karena keganasan Prabu Dasamuka.

Serat Ramayana menceritakan Dasamuka berhasil menculik Dewi Sinta istri dari Sri Rama. Akibat dari perbuatannya itu, terjadilah perang besar. Dasamuka akhirnya mati oleh tangan Sri Rama dengan perantaraan panah Guwawijaya. Jasad Dasamuka kemudian ditimbun gunung Kangungrungan oleh anoman. Tetapi sukma Dasamuka tetap gentayangan dengan nama Godayitma. Bentuk (wanda) Dasamuka: wanda Iblis, Wanda Pamuk, Wanda Goteng, dan Wanda Sembada.

3. Dewi Shinta

Cerita Ramayana nama Dewi Shinta cukup disebut Sita. Ia adalah putri *Prabu Janaka*, raja negara Mantili. Setelah dewasa, Dewi Shinta menjadi permaisuri Sri Ramawijaya, putra Prabu Dasarata raja negara Ayodya. Perkawinan Dewi Shinta dengan Sri Rama melalui sayembara mengangkat busur panah milik Prabu Janaka anugerah dari Batara Wisnu. Sebenarnya Dewi Shinta ini putri Dewi Tari dengan Prabu Dasamuka, raja raksasa di negara Alengka. Oleh karena Dasamuka mengidamkan mempunyai permaisuri titisan Dewi Sri Widowati, maka Wibisana menjadi sangat khawatir. Dewi Shinta merupakan titisan Dewi Sri Widowati, maka tidak selayaknya seorang anak dikawin oleh ayah kandungnya sendiri. Oleh Wibisana, Dewi Shinta dilarung di sungai gangga dengan dimasukkan ke dalam ketupat sinta. Sebagai gantinya ari- ari Dewi Shinta disabda menjadi bayi laki-laki dengan dimasuki aura awan atau mega. Bayi laki- laki itupun dicipta mirip Dasamuka agar diakui oleh Prabu Dasamuka sebagai

anaknya. Gunawan Wibisana, putra dari aura mega tadi diberi nama Megananda atau Indrajit.



Gambar 23. Tokoh Dewi Shinta dalam Wayang
(Sumber. Bondhan Harghana SW , 2001)

Ketika Dewi Shinta diperistri Sri Rama dan diboyong ke Ayodya, ia tidak menjadi istri seorang raja dan tinggal di tamansari negeri Ayodya, karena tahta Ayodya diduduki Prabu Barata putra Dewi Kekayi (ibu tiri Sri Rama). Karena Sri Rama tidak menjadi raja, ia memilih keluar dari istana menuju hutan Dandakan di ikuti Dewi Shinta dan Leksamana. Pada waktu Dewi Shinta diculik oleh Prabu Dasamuka dan ditempatkan di dalam taman Soka, ia didampingi oleh Dewi Trijata putri dari Gunawan Wibisana. Penculikan Dewi Shinta mengakibatkan ledakan perang besar menumpas habis keluarga senopati Alengka. Prabu Dasamuka sendiri binasa oleh Sri Rama. Untuk menguji kesucian Dewi Shinta, Sri Rama membuat api pancake

untuk membakar tubuh Dewi Shinta. Jika tubuh Dewi Shinta terbakar berarti Dewi Shinta sudah tidak suci lagi. Sebaliknya jika tidak terbakar berarti Dewi Shinta selalu menjaga kesucian dirinya selama ditawan Prabu Dasamuka di taman Soka. Akhirnya setelah Dewi Shinta masuk ke dalam kobaran api, tubuhnya tetap utuh, bahkan pakaian yang dikenakan tidak terbakar sama sekali. Sri Rama merasa bahagia dan membawa istrinya itu kembali ke Ayodya.

C. Data Komunitas

Di bawah ini merupakan data komunitas dari Ikatan Komikus Solo (IKILO!) sebagai berikut.

- a. Nama Komunitas : Ikatan Komikus Solo (IKILO!)
- b. Email : pikolokomik@gmail.com
- c. Facebook : IKILO Ikatan Komikus Solo
- d. Instagram : @ikilosolo

D. Visi dan Misi Ikatan Komikus Solo (IKILO!)

a. Visi

Visi dari Ikatan Komikus Solo (IKILO!) yaitu:

IKILO! sebagai sebuah wadah bagi para komikus yang berada di Solo Raya untuk mengembangkan kemampuannya dan serta menyajikan komik yang dapat menjadikan pembelajaran bagi masyarakat sekitar.

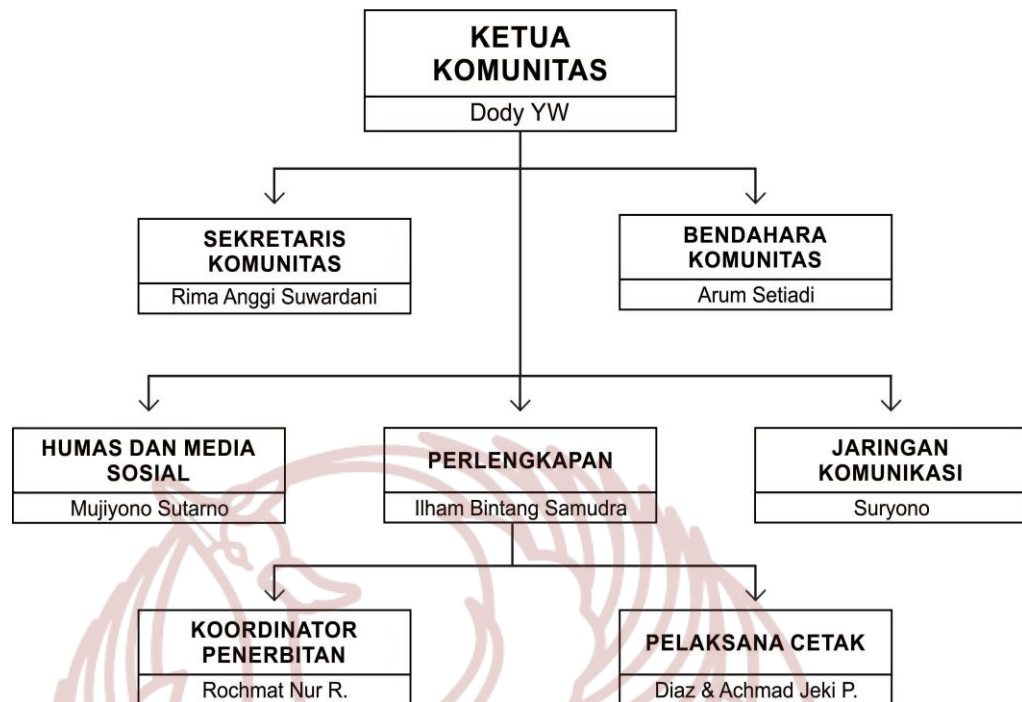
b. Misi

Visi tersebut di atas akan diwujudkan dengan misi sebagai berikut:

- 1) Membentuk sumber daya manusia (SDM) yang kompeten dalam membuat komik.
- 2) Menyajikan komik yang dapat menghibur dan bisa dijadikan sebagai sumber pembelajaran.
- 3) Beajar berkembang dengan komunitas.

E. Struktur Organisasi

Sebuah organisasi atau komunitas perlu mempunyai sebuah tim yang terstruktur untuk mengembangkannya. Pentingnya sebuah struktur organisai juga untuk mengatur hubungan yang baik antar unit maupun *intern* unit itu sendiri. Itu dimaksudkan agar memanfaatkan semua kemampuan ke suatu tujuan sesuai dengan visi misi yang akan dicapai. Selain itu akan mempermudah dalam pengintegrasian fungsi dalam komunitas agar efektif dan efisien, serta mengetahui tingkatan-tingkatan di dalam suatu organisasi, itulah pentingnya sebuah struktur organisasi. Kepengurusan Ikatan Komikus Solo (IKILO!) diganti kurang lebih setiap satu tahun sekali. Ketua pertama Ikatan Komikus Solo (IKILO!) dipimpin oleh Arum Setiadi sejak tanggal 5 Juli 2015-Desember 2016. Setelah itu Arum Setiadi lengser diganti dengan Rochmat Nur Rosyid sebagai ketua yang kedua sejak Januari 2017-Februari 2018. Saat ini ketua dari Ikatan Komikus Solo (IKILO!) yaitu Dody YW yang menjabat pada tahun 2018. Adapun data susunan organisasi di periode ke tiga ini yang dijabat oleh Dody YW sebagai berikut.



Bagan 2: Struktur Organisasi Ikatan Komikus Solo (IKILO!)
(Sumber. Dody YW, 2018)

a. Ketua Komunitas

Tugas dan tanggung jawab

- 1) Bertanggung jawab secara keseluruhan terhadap aktivitas Ikatan Komikus Solo (IKILO!) dan memegang kebijaksanaan umum sebagai ketua.
- 2) Bertanggung jawab atas jalannya organisasi serta berusaha mengembangkan organisasi tersebut agar lebih aktif.
- 3) Mengkoordinasikan kegiatan yang berkaitan dengan komunitas serta mempertanggung jawabkan kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan.

- 4) Menjalin kerja sama di dalam atau di luar organisasi agar memperoleh wawasan yang lebih luas.

b. Sekretaris Komunitas

Tugas dan tanggung jawab

- 1) Mengatur dan bertanggung jawab atas kelancaran dan tata tertib administrasi komunitas/ organisasi.
- 2) Membuat dan menyusun notulen rapat serta membagikan kepada peserta.
- 3) Mengumpulkan data- data organisasi maupun usaha dan menyusun laporan bulanan atau triwulan.
- 4) Mengatur arsip dan dokumentasi organisasi.

c. Bendahara Komunitas

Tugas dan tanggung jawab

- 1) Bertanggung jawab atas kebijakan keuangan pengatur keuangan dalam organisasi dan di koordinasikan dengan ketua dan sekretaris.
- 2) Bertanggung jawab atas teknis pengelolaan keuangan sehingga dalam mengadakan sebuah kegiatan bisa berjalan dengan lancar.
- 3) Membuat laporan keuangan untuk disampaikan dalam setiap rapat agar semua anggota mengetahui kas yang dimiliki oleh komunitas/ organisasi.

- 4) Mengatur dan bertanggung jawab atas kelancaran dan tata tertib administrasi keuangan agar terperinci dan jelas.

d. Humas dan Media Sosial

Tugas dan tanggung jawab

- 1) Mengadakan kerja sama dengan pihak luar untuk menambah wawasan dan berbagi pengalaman.
- 2) Memberikan informasi yang diperlukan oleh pihak lain dalam kaitan kebijakan organisasi, kegiatan maupun kerja sama antar organisasi.
- 3) Mengumpulkan informasi untuk kepentingan organisasi agar organisasi/ komunitas lebih berkembang.
- 4) Bertanggung jawab dan membuat perencanaan terhadap isi konten media sosial Ikatan Komikus Solo (IKILO!).

e. Perlengkapan

Tugas dan tanggung jawab

- 1) Mendata kebutuhan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan oleh organisasi.
- 2) Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan organisasi serta menyimpan semua peralatan yang dimiliki oleh komunitas/ organisasi
- 3) Mengatur penggunaan peralatan dan perlengkapan organisasi

- 4) Menerapkan sikap efisien dan efektivitas dalam penggunaan peralatan dan perlengkapan.

f. Jaringan Komunikasi

Tugas dan tanggung jawab

- 1) Bertanggung jawab memberikan informasi kepada semua anggota untuk pelaksanaan rapat/ kegiatan yang akan dilaksanakan oleh komunitas/ organisasi.
- 2) Mengkoordinir anggota untuk datang rapat tepat waktu.

g. Koordinator Penerbitan

Tugas dan tanggung jawab

- 1) Bertanggung jawab terhadap mekanisme kerja percetakan komik serta membuat perencanaan penerbitan komik.
- 2) Bertanggung jawab terhadap isi konten komik yang akan dicetak.
- 3) Membuat perencanaan isi untuk setiap penerbitan komik.

h. Pelaksana Cetak

Tugas dan tanggung jawab

- 1) Melaksanakan kerja sama terhadap percetakan- percetakan yang sudah terkenal.
- 2) Bertanggung jawab terhadap hasil cetak komik.

F. Logo Ikatan Komikus Solo (IKILO!)

Logo merupakan sebuah gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu dan mewakili suatu arti dari sebuah perusahaan/ kelompok/ komunitas. Logo sangat dibutuhkan guna sebagai identitas dan menyebarkan citra dari sebuah perusahaan/ kelompok/ komunitas agar lebih dikenal oleh masyarakat.

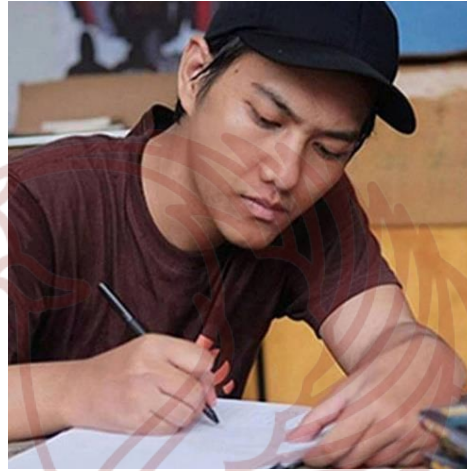


Gambar 24. Logo Ikatan Komikus Solo (IKILO!)
(Sumber. Dody YW, 2018)

Logo Ikatan Komikus Solo (IKILO!) merupakan hasil karya dari Dody YW. Logo Ikatan Komikus Solo (IKILO!) adalah gabungan dari logo *mark* dan logo *type* dari bentuk persegi dan tipografi. Bentuk persegi dan tedapat ekor merupakan bentuk balon kata komik. Warna yang digunakan pada logo yaitu warna biru dan warna putih. Warna biru melmbangkan kedamaian dan warna putih melambangkan kesucian.

G. Profile Komikus Cerita Wana Rama

Komikus cerita Wana Rama yang dimuat di PIKOLO edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo merupakan karya dari Rochmat Nur Rosyid. Berikut ini merupakan profilnya.



Gambar 25. Foto Rochmat Nur Rosyid
(Sumber. <https://www.facebook.com/photo.php?>, 2018)

Di bawah ini merupakan biodata dari komikus cerita Wana Rama dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 karya Ikatan Komikus Solo.

- | | |
|-----------------------------|---|
| 1. Nama Lengkap | : Rochmat Nur Rosyid |
| 2. Nama Panggilan | : Rochmat |
| 3. Jenis Kelamin | : Laki- laki |
| 4. Alamat | : Palur, Karanganyar Jawa Tengah |
| 4. Profesi | : Komikus Komik Jimi Imi Imi dan Desainer Ilustrasi
Kaos Qumat |
| 5. No. Telepon/Hp | : 0858 0130 7672 |
| 6. Tempat dan Tanggal lahir | : Karanganyar , 09 Maret 1991 |
| 7. Media Sosial | : FB : Rochmat N R
: Instagram: Rochmat NR |
| 8. Kuliah | : Lulusan dari Universitas Sebelas Maret, Program
Studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2010 |




BAB III




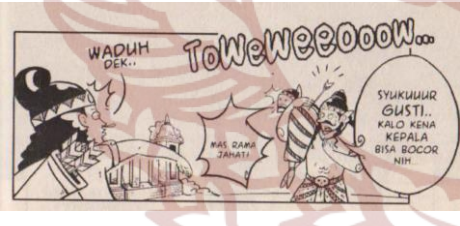


PEMBAHASAN






A. Cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO 1

Cerita Ramaya yang dikemas dalam sebuah komik kompilasi oleh Ikatan Komikus Solo serta dengan tampilan visual karakter yang berbeda. Berikut di bawah ini merupakan cerita Wana Rama yang dimuat dalam Komik PIKOLO edisi 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO 1

Gambar	Cerita dalam Gambar
	<p>Latar tempat yang digunakan yaitu sebuah perkotaan dengan nama New Rock City. Kota tersebut amatlah tentram. Suatu hari terjadilah pertempuran antara dua pemuda yang sedang memperebutkan cinta</p>
	<p>Seorang raksasa bernama Wana ketahuan sedang menculik seorang gadis yang akan dijadikan istri oleh seorang pemuda yang bernama Rama.</p>
	<p>Raksasa itu tetap bersikeras membawa gadis itu lari. Sehingga membuat Rama menjadi Marah</p>

	<p>Rama sangat marah sehingga ia mengancam akan melesatkan sebuah anak panahnya.</p>
	<p>Wana tetap bersikeras membawa Sinta dengan melontarkan kata-kata kasarnya.</p>
	<p>Rama sangat marah karena Wana tetap bersikeras dengan egonya, khirnya ia benar-benar melesatkan anak panahnya ke arah Wana.</p>
	<p>Anak panah berhasil di luncurkan. Akan tetapi Cintalah yang terkena lesatan anak panah tersebut.</p>
	<p>Cinta sedih karena panahnya Rama mengenai. Bukan tertuju kepada Wana. Rama meminta maaf atas kesalahannya dan ia sangat menyesal dengan kesalahannya itu</p>
	<p>Wana mengambil kesempatan dari penyesalannya Rama, ia terus membawa lari Cinta dengan perasaan yang sangat gembira.</p>

	<p>Rama menangis dan sangat menyesal. Karena Cinta mengatakan bahwa ia harus merelakannya.</p>
	<p>Rama tidak terima dan sangat marah atas perlakuan Cinta kepadanya.</p>
	<p>Wana tidak menyadari bahwa panah Rama yang ditujukan kepadanya mengenai Cinta.</p>
	<p>Rama sangat marah melihat Wana terus berlari membawa Cinta.</p>
	<p>Dan akhirnya Rama menghadang Wana sampai ia melayangkan tinjunya kearah wajah Wana.</p>

	<p>Pukulan yang mengenai wajah Wana membuatnya tersungkur ke tanah hingga membuatnya tak berdaya.</p>
	<p>Wana Merasa kesakitan dan nangis karena sudah ditinju Rama. Rama yang melihat wana tak berdaya akhirnya ia minta maaf dan menolong Wana.</p>
	<p>Rama menolong Wana dan minta maaf. Wana pun menyadari kesalahannya sehingga ia menerima permintaan maaf Rama dan ia pun juga minta maaf.</p>
	<p>Pada akhirnya Wana dan Rama yang memadu kasih. Karena perkiraan Wana yang menolongnya adalah Cinta, sehingga ia menyangka bahwa Rama adalah Wana.</p>

	<p>Bukan hanya Wana yang tidak sadar, Rama pun tak sadar akan hal yang diperbuatnya.</p>
	<p>Cinta yang melihat perbuatan mereka dan berteriak dengan sangat kencangnya.</p>

B. Karakter dalam Komik PIKOLO 1

1. Karakter Tokoh Rama

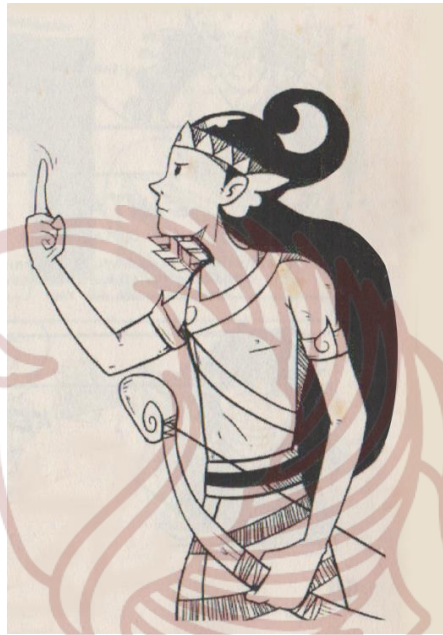
a. Deskripsi Visual

Rama merupakan tokoh seorang kesatria dari cerita Ramayana. Dalam penelitian ini tokoh Rama merupakan tokoh utama dan asli seperti cerita Ramayana. Tampilan visual tokoh Rama hampir sama dengan tokoh aslinya dengan membawa busur panah, penggunaan busana lainnya dan merupakan laki-laki yang mencintai seorang wanita yang sangat cantik. Akan tetapi ada orang lain yang menginginkannya yaitu seorang raksasa yang sangat kejam. Karakter yang dimiliki juga hampir sama dengan tokoh Ramayana.

b. Analisis Karakter

Komik PIKOLO 1 (Wana-Rama) terdapat cerita Ramayana yang dikemas berbeda. Di mana nama Sri Rama menjadi Rama. Rama

merupakan tokoh utama dalam komik PIKOLO 1 (Wana-Rama). Perwujudan tokoh Rama diambil dari cerita Ramayana dan hampir mirip dengan karakter utama Ramayana.



Gambar 26. Desain Karakter Tokoh Rama
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

1) Jiwa

Jiwa yang dimiliki tokoh Rama yang terdapat dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 dapat dilihat secara visual seperti gambar dibawah ini.



Gambar 27. Rama Menghadang Wana
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Tindakan pertama tokoh Rama ketika melihat Cinta di culik ia langsung bertindak dengan cara menghadang Wana agar melepaskan Cinta dari pangkuannya. Setelah itu Wana tidak mau melepaskannya sehingga Rama harus melepaskan anak panahnya yang akhirnya mengenai bokong Cinta dan terjadilah pertarung antara kedua lelaki tersebut. Akhirnya Rama berhasil mengalahkan Wana sampai ia tersungkur



Gambar 28. Jiwa Tolong Menolong
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Rama dalam cerita Wana Rama merupakan seorang yang baik, akan tetapi jika emosinya meningkat ia juga akan marah. Meskipun ia dijahati oleh Wana, tapi Rama masih menolongnya ketika ia tersungkur tidak berdaya. Rama meminta maaf terlebih dahulu kepada Wana meskipun ia tidak sepenuhnya bersalah.

2) Bentuk Tubuh

Visualisasi tubuh cenderung sedang, tidak kurus dan tidak gemuk menggambarkan karakter keadaan orang yang tidak kekurangan secara ekonomi. Memiliki tubuh yang tegap merepresentasikan kesan gagah dan melindungi ditandai dengan

dada yang tegap. Tubuh atletis yang merepresentasikan pola hidup sehat dan mengutamakan penampilan yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat *modern*.



Gambar 29. Busur Panah dan Anak Panah
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Seorang kesatria yang ditandai dengan membawa sebuah anak panah yang selalu diletakkan di punggungnya dan membawa busur panah yang digenggam di tangan kanannya. Rambut terurai panjang dan rapi merepresentasikan orang yang selalu menjaga kebersihan.

3) Cara Berpakaian



Gambar 30. Mahkota/Jamang
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Dilihat dari cara berpakaian merupakan seorang yang sangat berwibawa ditandai dengan penggunaan atribut lainnya

dan mahkota di kepalanya. Mahkota yang digunakan dilengkapi dengan ornamen segitiga yang merupakan bentuk stilasi dari mahkota tokoh Rama di Prambanan.



Gambar 31. Tatanan Rambut Rama
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Tatanan Rambut panjang sampai pinggang sedikit terurai dengan ditambah tatanan rambut dan ditambah dengan penggunaan gelung ke atas membentuk ukel.



Gambar 32. Penggunaan Kalung dan Kalung Ulur
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Menggunakan kalung dengan bandul sederhana yang merupakan bentuk stilasi kalung dari tokoh Rama pada sendratari Ramayana Prambanan. Penggunaan kalung ulur juga

digunakan oleh tokoh Rama dalam cerita Ramayana di Prambanan, perbedaannya dalam komik ini tampilannya lebih sederhana hanya digambarkan dengan garis diagonal tanpa ornamen.



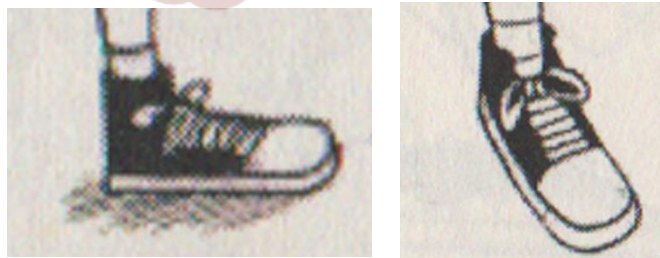
Gambar 33. Kelat Bahu
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Penggunaan kelat bahu yang digunakan oleh tokoh Rama dalam komik hampir sama dengan tokoh Rama pada aslinya. Pada komik ini dilihat secara visual lebih sederhana dengan penggunaan motif seperti mega mendung sebagai ornamennya.



Gambar 34. *Jarik*, Celana, dan Ikat Pinggang Rama
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Jarik yang digunakan merupakan bentuk stilasi dari *jarik* parang rusak *gendreh* yang biasa dikenakan oleh para kesatria, yaitu tokoh Rama dalam cerita Ramayan di Prambanan. Dalam komik tokoh Rama menggunakan *jarik* dengan garis kecil halus yang merupakan bentuk representasi dari motif batik parang tersebut. Ikat pinggang dengan blok warna hitam dibagian tengah sabuk yang merupakan bentuk representasi dari bentuk *slepel* ikat pinggang dari tokoh Rama di Prambanan. Visual ikat pinggang dibuat lebih sederhana tanpa motif dan warna hitam ditengah merupakan representasi dari kain bludru warna hitam. Celana pendek di atas lutut yang merepresentasikan bahwa ia anak muda yang memiliki sebuah kekuatan. Celana pendek juga digunakan oleh tokoh Rama dalam sendratari Ramayana di Prambanan dengan tambahan motif emas. Namun dalam komik ini celana pendek hanya divisualkan dengan blok warna hitam tanpa motif sebagai bentuk dari kain bludru warna hitam.



Gambar 35. Sepatu Rama
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Penggunaan sepatu masyarakat modern merupakan representasi dari kehidupan masyarakat modern jaman sekarang.

Penggunaan sepatu masyarakat modern merupakan representasi dari kehidupan masyarakat modern jaman sekarang. Sepatu yang digunakan merupakan bentuk kreasi dari anak-anak SMA yang menyukai sepatu sneakers yang apabila dipakai lebih nyaman dan santai.




Penggunaan busana tokoh Rama dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 karya Ikatan Komikus Solo hampir mirip dengan tokoh Sri Rama dalam pertunjukan Ramayana di Prambanan seperti yang terdapat pada halaman 32. Busana dalam komik dibuat dengan bentuk stilasi lebih sederhana yaitu seperti mahkota yang dibuat lebih sederhana dengan ornamen segitiga, anak panah, tatanan rambut yang membentuk ukel, pengaplikasian anting yang berbeda dan hiasan dibelakang daun telinga, kalung dengan bandul bulat, kelat bahu dibuat dengan ornamen sederhana dari motif mega mendung, kalung ulur yang terlihat dari samping, *Stagen*/ ikat pinggang yang diganti dengan sabuk/ *slepe*, *jarik* dengan motif garis kecil yang merupakan bentuk stilasi dari motif parang *gendreh*, busur panah yang lebih besar, celana yang digunakan adalah celana pendek, dan menggunakan sepatu. Beberapa *accessories* tokoh Sri Rama juga tidak digunakan oleh tokoh Rama dalam komik PIKOLO edisi 1 seperti penggunaan






sampur/ selendang, epek, epek kopel, gelang, penutup celana, rimpel, anting- anting dan binggel.






4) Ekspresi Wajah




Ekspresi wajah tokoh Rama dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 di sajikan dalam bentuk tabel seperti dibawah ini.

Tabel 2. Ekspresi Wajah Tokoh Rama

Gambar	No. Hal	Marah	Jijik	Takut	Senang	Sedih	Terkejut
	59	✓					
	60				✓		
	61				✓		

	61	✓					
	62	✓					
	62	✓					
	63			✓			
	63			✓			

	64					✓	
	64					✓	
	64					✓	
	65	✓					
	65	✓					

	66			✓			
	66			✓			
	66						✓
Total Tampilan Ekspresi		6	0	5	2	3	1

Tingkatan ekspresi wajah

- Marah : Serius, Dongkol, Marah dan Murka
- Jijik : Menghina, Benci, Jijik, dan Muak
- Takut : Peduli, Cemas, Takut, dan Ngeri
- Senang : Puas, Girang, Senang, dan Tertawa
- Sedih : Kecewa, Murung, Sedih, dan Duka
- Terkejut : Wasapada, Takjub, Terkejut dan Suock

Ekspresi wajah Rama dilihat dari hasil tabel di atas di dominasi oleh ekspresi marah. ekspresi marah bisa muncul apabila emosinya bergerak dengan sangat frontal. ekspresi wajah marah tokoh Rama dilihat dari raut wajahnya seperti alis yang tertarik kebawah dan mendekat, mata menatap tajam lawan bicara/ melotot, kelopak mata bawah menegang, cuping hidung mengembang, mulut mengatup kencang dengan bibir tertarik kebawah pada sudutnya, atau membentuk segi empat seakan berteriak serta rahang bawah juga menonjol.

Selain ekspresi marah yang dimiliki tokoh Rama, ia juga mempunyai ekspresi peduli dan cemas yang menandakan bahwa tokoh Rama memiliki karakter belas kasihan. Dilihat dari table di atas raut muka peduli dan cemas ditandai dengan alis terangkat yang biasanya lebih rata, tidak melengkung. Ada kerut di dahi antara dua alis bukan disepanjang dahi. Kelopak mata atas terangkat, tetapi bagian bawah menegang dan tertarik ke atas. Bibir biasanya menegang atau tertarik ke belakang, mulut sedikit terbuka dan cuping hidung mengembang. Selanjutnya tokoh rama juga memiliki ekspresi sedih/ cengeng dalam cerita Wana Rama. Kesedihannya terlihat dari raut wajahnya seperti alis yang tertarik ke dalam dan ke atas, kulit di bawah alis membentuk segitiga dengan sudut dalam terangkat dan sudut

bibir tertarik ke bawah. Rahang terangkat dan bibir bawah cemberut.

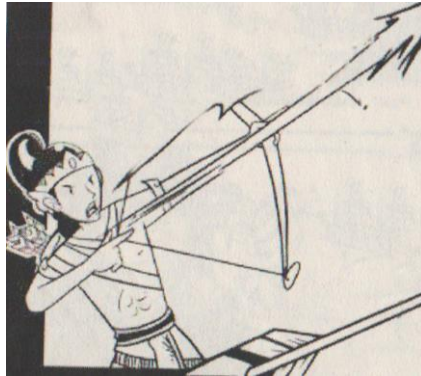
5) Ciri Ekspresif

Ciri ekspresif dapat dilihat dengan cara visual. Ciri ekspresif yang dimiliki tokoh Rama dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 seperti dibawah ini.



Gambar 36. Gestur Percaya Diri
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Dilihat dari gambar di atas Rama memiliki gestur percaya diri. Kepala diangkat ke atas dengan mata menatap ke arah depan. Mengangkat jari telunjuk menggambarkan bahwa hanya ada satu pilihan terbaik, dan jangan sampai salah memilihnya. Tubuh terlihat kekar ditandai dengan kepalan tangan karena memegang busur panah.



Gambar 37. Gestur Memanah
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Gestur memanah dengan gerakan penuh amarah ditandai dengan emosi yang sedang memuncak. Raut wajah penuh amarah, kepala diangkat keatas mata menatap ke depan mulut sedikit terbuk merupakan tanda keberanian dalam mengambil keputusan.



Gambar 38. Gestur Penolong
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Gestur tubuh yang menunduk ke bawah merepresentasikan kesopanan dalam berinteraksi dengan orang

lain dan kedua tangan yang berjabat merepresentasikan gestur bersalama. Secara visual Raut muka sedikit menunduk untuk menghargai lawan bicara, badan sedikit membungkuk, mata menatap dengan penuh kepedulian, dan tangan di ulurkan kedepan lawan bicara untuk menolongnya.

2. Karakter Tokoh Wana

a. Deskripsi Visual

Wana merupakan tokoh raksasa yang sangat kejam dan kuat dari cerita Ramayana. Dalam penelitian ini tokoh Wana merupakan tokoh kedua dan asli seperti cerita Ramayana. Tampilan visual tokoh Rama hampir sama dengan tokoh aslinya dengan postur tubuh tinggi besar, bertaring, dan jahat. Cerita dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 ini Wana menculik seorang perempuan yang diinginkannya. Perempuan tersebut bernama Cinta. Lalu membawanya kabur, akan tetapi ketahuan oleh Rama sehingga ia menghadangnya sampai terjadi pertempuran dan akhirnya salah satu dari mereka ada yang terkalahkan. Karakter yang dimiliki Wana juga hampir sama dengan tokoh Rahwana dalam cerita Ramayana di Prambanan.

b. Analisis Karakter

Wana memiliki peran sebagai tokoh kedua dalam komik PIKOLO 1 yang berjudul Wana Rama. Penokohnya menjadi perspektif utama dalam komik ini. Sebagai tokoh kedua, Wana

memiliki sifat keras, tidak mau mengalah, dan berani mengambil resiko. Rama dikatakan keras kepala karena sudah membawa atau menculik Cinta dengan cara paksa.



Gambar 39. Desain Karakter Tokoh Wana
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

1) Jiwa

Jiwa yang dimiliki tokoh Wana yang terdapat dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 dapat dilihat secara visual seperti gambar dibawah ini.



Gambar 40. Wana Menculik Cinta
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Tokoh Wana dalam cerita Wana Rama merupakan tokoh kedua dalam cerita Wana Rama. Keinginannya membuat egonya semakin tinggi, karena setiap yang diinginkan harus didapatkan dengan cara apapun. Setelah kealahannya lalu ia menyesalinya sehingga ia meminta maaf kepada Rama. Impian yang diinginkan yaitu bisa memiliki seorang perempuan untuk dijadikan pendamping dalam hidupnya.

2) Bentuk Tubuh

Visualisasi bentuk tubuh gemuk menggambarkan keadaan finansial yang cukup dan menandakan bahwa ia kuat dan tidak tertandingi serta berkesan sukses dalam berkarir atau sukses dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dan memiliki hidup yang lebih baik. Tubuh besar mengungkapkan sebuah raksasa yang berpenguasa yang ditakuti seluruh kalangan masyarakat disekitarnya.



Gambar 41. Visual Kumis, Taring, dan Hidung Wana
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Bertaring dan berkumis merepresentasikan bahwa ia jahat dan kasar kepada sesama. Taring dan kumis tokoh Wana

cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo ini hampir sama dengan tokoh Rahwana pada pertunjukan sendratari Ramayana di Prambanan. Dalam komik hidung Wana ditampilkan dengan hidung yang sangat mancung sedangkan dalam pertunjukan sendratari Prambanan tidak demikian.

3) Cara Berpakaian



Gambar 42. Visual Mahkota dan Tatanan Rambut Wana
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Dilihat secara visual tatanan rambut Wana hampir sama dengan tokoh Rahwana dalam pertunjukan sendratari Ramayana di Prambanan, akan tetapi terdapat perbedaan dalam bentuk mahkotanya. Mahkota Wana hanya menggunakan ornamen segitiga sederhana pada bagian depan, sedangkan bentuk rambut yaitu membentuk kerucut. Tatanan rambut panjang sampai pinggang dengan rambut sedikit bergelombang dan ditambah dengan penggunaan sanggul di atas, menggambarkan

karakter yang mempunyai sebuah kedudukan tinggi layaknya seorang raja.



Gambar 43. Visual *Jarik* dan Ikat Pinggang Wana
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Jarik yang digunakan merepresentasikan tampilan Rahwana dalam pertunjukan Ramayana di Prambanan dan merupakan pakaian yang mencirikan karakter Rahwana. *Jarik* yang digunakan Rahwana merupakan *jarik* dengan motif parang rusak barong besar. Penggunaan motif batik parang masih mengacu ketentuan di istana, pada motif batik parang rusak barong besar hanya dikenakan oleh raja. *Jarik* motif parang digambarkan dengan ornamen segitiga dan bentuk lingkaran dengan jarak yang lebih lebar untuk menggambarkan *jarik* motif parang rusak barong besar yang digunakan Rahwana dalam pertunjukan Ramayana di Prambanan. Ikat pinggang dengan gambar tengkorak di depan merepresetasikan bahwa tokoh Wana merupakan tokoh kejam, pembunuh, dan selalu ditakuti oleh banyak masyarakat.



Gambar 44. Penggunaan Kalung Tokoh Wana
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Kalung dengan bandul sederhana berbentuk lingkaran. Kalung yang digunakan tokoh Rahwana dalam petunjukan Ramayana di Prambanan tidak sama dengan kalung yang digunakan Rama dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1. Kalung yang digunakan sangat sederhana pada tampilan komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 cerita Wana Rama ini.



Gambar 45. Penggunaan Kelat Bahu
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Tokoh Rahwana dalam pertunjukan Ramayana dan tokoh Wana dalam komik PIKOLO sama- sama menggunakan kelat

bahu. Penggunaan kelat bahu oleh tokoh Wana lebih sederhana hanya dengan visual ornamen ukel. Garis tipis sebagai penghubung dari kelat bahu yang digunakan Wana.



Gambar 46. Penggunaan Gelang Kaki dan Sandal Jepit
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Gelang kaki adalah *acesories* tambahan yang digunakan Wana yang menunjukkan sebuah gaya yang ditampilkan agar dianggap mengikuti *trend* meskipun menggunakan sandal jepit. Sandal jepit yang dikenakan menggambar seorang dengan ekonomi pas pasan, dan rakyat kecil serta tidak mengikuti *trend* masa kini. Rama yang menggunakan sepatu dibandingkan dengan Wana menggunakan sandal jepit di mana tokoh Wana merupakan seorang yang tidak tau akan *trend*, sedangkan Rama merupakan orang yang selalu mengitu *trend*.

Penggunaan busana yang digunakan Wana cerita Wana Rama dalam komik PIKOLO (Kompilasi komik Solo) edisi 1 hampir mirip dengan tokoh Rahwana yang terdapat di Sendratari Ramayana Prambanan seperti gambar pada halaman 34. Busana




yang digunakan Wana dalam komik PIKOLO (Kompilasi komik Solo) edisi 1 antara lain, Tatanan rambut yang sama dengan hiasan sanggul sederhana, mahkota/ *jamang* dengan ornamen segitiga dengan perpaduan garis-garis yang merupakan bentuk stilasi dari penggunaan mahkota tokoh Rahwana dalam petunjuk Ramayana di Prambanan. Bentuk kerucut merupakan stilasi relief dari candi Prambanan. Berkumis, bertaring menandakan bahwa ia seorang raksasa, tidak menggunakan anting hanya menggunakan hiasan yang berada di belakang daun telinga, kalung yang digunakan lebih sederhana dengan bandul lingkaran, kelat bahu, sabuk dengan ornamen garis lurus yang memiliki gambar tengkorak di bagian depan.





Jarik motif parang digambarkan dengan ornamen segitiga dan bentuk lingkaran dengan jarak yang lebih lebar untuk menggambarkan *jarik* motif parang rusak barong besar yang digunakan Rahwana dalam pertunjukan Ramayana di Prambanan. Gelang kaki sederhana pengganti binggel, dan sandal jepit yang lusuh dan sederhana yang merupakan bentuk dari orang kalangan bawah dan tidak tau trend. Hiasan atau *accessories* yang tidak digunakan tokoh Wana dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 cerita Wana Rama antara lain *sampur*/ selendang, kelat bahu, epek, nenggala, penutup celana, rimpel, celana panjang, dan anting- anting.






4) Ekspresi Wajah





Ekspresi wajah tokoh Wana dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 di sajikan dalam bentuk tabel agar lebih rinci dan jelas dalam menentukan ekspresi wajah tokoh Wana seperti dibawah ini.

Tabel 3. Ekspresi Wajah Tokoh Wana

Gambar	No. Hal	Marah	Jijik	Takut	Senang	Sedih	Terkejut
	59	✓					
	60	✓					
	61	✓					

	62	✓					
	62						✓
	63	✓					
	63			✓			

	64	✓					
	65				✓		
	65					✓	
	66					✓	
	66					✓	

	67					✓	
	67			✓			
	67			✓			
	68						✓
Total Tampilan Ekspresi		6	0	3	1	4	2

Tingkatan ekspresi wajah

- Marah: Serius, Dongkol, Marah dan Murka
- Jijik: Menghina, Benci, Jijik, dan Muak
- Takut: Peduli, Cemas, Takut, dan Ngeri
- Senang: Puas, Girang, Senang, dan Tertawa
- Sedih: Kecewa, Murung, Sedih, dan Duka
- Terkejut: Wasapada, Takjub, Terkejut dan Suock

Ekspresi wajah Wana dilihat dari hasil tabel di atas di dominasi oleh ekspresi marah. ekspresi marah bisa muncul apabila emosinya bergerak dengan sangat frontal. ekspresi wajah marah tokoh Rama dilihat dari raut wajahnya seperti alis yang tertarik kebawah dan mendekat, mata menatap tajam lawan bicara/ melotot, kelopak mata bawah menegang, cuping hidung mengembang, mulut mengatup kencang dengan bibir tertarik kebawah pada sudutnya, atau membentuk segi empat seakan berteriak serta rahang bawah juga menonjol. Kumis yang melengkung ke atas.

Selain ekspresi marah yang dimiliki tokoh Wana, ia juga mempunyai ekspresi murung yang menandakan bahwa tokoh Wana memiliki ekspresi sedih/ cengeng dalam cerita Wana Rama. Kesedihannya terlihat dari raut wajahnya seperti alis yang tertarik ke dalam dan ke atas, kulit di bawah alis membentuk segitiga dengan sudut dalam terangkat dan sudut bibir tertarik ke bawah. Rahang terangkat dan bibir bawah cemberut. Selanjutnya tokoh Wana juga memiliki raut muka peduli dan cemas ditandai dengan alis terangkat yang biasanya lebih rata, tidak melengkung. Ada kerut di dahi antara dua alis bukan disepanjang dahi. Kelopak mata atas terangkat, tetapi bagian bawah menegang dan tertarik ke atas. Bibir biasanya

menegang atau tertarik ke belakang, mulut sedikit terbuka dan cuping hidung mengembang.

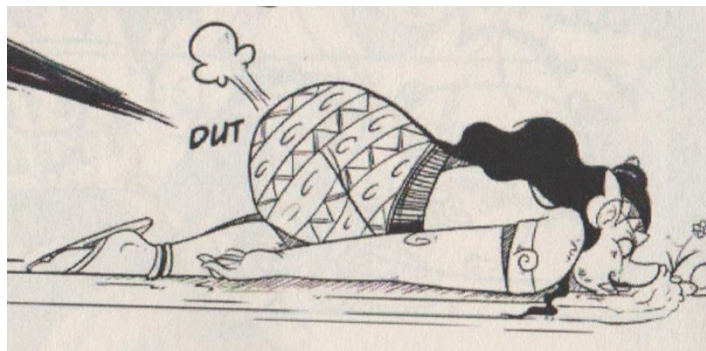
5) Ciri Ekspresif

Ciri ekspresif dapat dilihat dengan cara visual. Ciri ekspresif yang dimiliki tokoh Wana dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 seperti dibawah ini.



Gambar 47. Gestur Melambaikan Tangan
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Ciri ekspresif yang ditampilkan Wana memiliki Gestur melambikan tangan dengan ekspresi seperti tidak peduli/ acuh. Dengan memalingkan muka/ wajah kearah lawan bicara menandakan bahwa karakter tersebut songong, angkuh, dan selalu ingin menang sendiri.



Gambar 48. Gesturi Tersungkur
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Ciri ekspresis ditandai dengan Gestur tubuh tersungkur menandakan bahwa tokoh sedang kalah dan tak berdaya sambil menangis. Mata melotot seolah kesakitan. Tangan berada di samping badan dan kaki membujur kebelakang serta kepala yang tersungkur ke tanah.



Gambar 49. Gestur duduk
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Ciri ekspresif digambarkan dengan gestur tubuh duduk di bawah sambil menangis menggambarkan kepasrahan dan penyesalan seseorang juga menggambarkan bahwa yang kuat tidak selalu menang, ada saatnya ia di bawah dan ada saatnya ia di atas. Posisi tokoh dalam keadaan duduk, tangan kanan memegang pipinya yang kesakitan, serta tangan kiri dibujurkan kedepan. Arah pandangan mata menghadap ke bawah seolah ia kesakitan. Postur badan agak membungkuk sedikit dengan posisi duduk bersimpu.



Gambar 50. Gestur Bersalaman
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Ciri ekspresif dengan gestur tubuh yang menghadap ke atas merepresentasikan permohonan maaf kepada orang yang dijahatinya, ditandai dengan mata yang menghadap ke arah lawan bicara dengan penuh penyesalan. Uluran tangan yang diterima dengan berjabat merepresentasikan gestur bersalaman dan memaafkan.

3. Karakter Tokoh Cinta

a. Deskripsi Visual

Cinta merupakan tokoh perempuan yang cantik dari cerita Ramayana. Dalam penelitian ini tokoh Cinta merupakan tokoh ketiga dan asli seperti cerita Ramayana. Tampilan visual tokoh Cinta hampir sama dengan tokoh aslinya dengan postur tubuh sedang, cantik, dan lemah gemulai. Cerita dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) ini Cinta diculik oleh seorang raksasa yang bernama Wana. Kemudian Rama mengetahuinya lalu menghadang Wana untuk menyelamatkan Cinta.

b. Analisis Karakter

Tokoh Dewi Shinta dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 karya Ikatan Komikus Solo bernama Cinta. Cinta memiliki peran sebagai tokoh ke tiga. Tokoh Cinta merupakan tokoh seorang perempuan satu- satunya yang terdapat dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo). Di mana Cinta dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 di culik oleh Wana dan proses penculikannya diketahui oleh Rama sehingga ia menghadangnya sampai terjadi perkelahian antara mereka.



Gambar 51. Desain Karakter Tokoh Cinta
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

1) Jiwa

Jiwa dalam komik dapat diketahui untuk menentukan karakter tokohnya. Jiwa yang dimiliki tokoh Cinta yang terdapat dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 karya

Ikatan Komikus Solo dapat dilihat secara visual seperti gambar dibawah ini.



Gambar 52. Saat Cinta Diculik Wana
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Tokoh Cinta merupakan tokoh ketiga, dalam komik tersebut cinta diperebutkan oleh dua orang laki- laki yang mempunyai misi untuk memilikinya. Akan tetapi ia masih saja belum memutuskan memilih siapa. Sehingga diculik oleh salah satu darinya. Saat penculikan tersebut cinta dibawa abur oleh Wana, akan tetapi Rama mengetahuinya, sehingga ia menghadangnya. Kemudian terjadilah pertarungan antar keduanya.

2) Bentuk Tubuh

Visualisasi bentuk tubuh sedikit ramping yang merepresentasikan bentuk tubuh seorang perempuan biasanya/ perempuan pada umumnya. Tidak terlalu tinggi dan langsing yang merupakan *prototype* perempuan jaman sekarang. Rambut

tidak tertalu panjang panjangnya hanya sampai bahu saja dan rambut sedikit lurus merepresentasikan dalam kehidupannya menyukai kebersihan dan terarah dalam melakukan segala sesuatu.

3) Cara Berpakaian



Gambar 53. Penggunaan Mahkota
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Penggunaan jamang/ mahkota tidak sama dengan tokoh Dewi Shinta dalam sendratari Ramaya di Prambanan. Mahkota yang digunakan Cinta hanya menggunakan ornamen segitiga dan garis- garis kecil. Mahkota dengan ornamen segitiga adalah bentuk dari mahkota yang dikenakan oleh tokoh Rama dan Wana yang merupakan bentuk relief dari candi Prambanan. Garis- garis kecil merupakan bentuk stilasi dari jarik motif parang, dan blok warna hitam merupakan bentuk dari kaian bludru.



Gambar 54. Kalung dan *Kemben*
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Penggunaan kalung tokoh Cinta dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 dengan tokoh Dewi Shinta dalam sendratari Ramayana Prambanan sama-sama menggunakan kalung. Kalung yang digunakan tokoh Cinta dalam komik menggunakan bandul lingkaran sederhana di depan. Penggunaan *kemben* polos sebagai penutup tubuh yang merupakan budaya pakaian perempuan Jawa jaman dulu. Sedangkan pakaian yang digunakan Dewi Shinta bukan *kemben* melainkan *meka* yang terbuat dari kain bludru.



Gambar 55. Jarik dan *Stagen/ Sabuk*
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Jarik yang digunakan tokoh Dewi Shinta dalam cerita Ramayana di Prambanan merupakan batik parang *klithik* gaya Surakarta yang biasa digunakan oleh para putri. Dalam komik PIKOLO Cinta menggunakan *Jarik* sampai tumit dengan garis kecil- kecil yang merupakan bentuk stilasi dari motif parang klitik. Penggunaan *jarik* Juga menggambarkan tampilan orang jaman dulu yang tertaut akan budaya. Penggunaan *stagen* atau sabuk untuk mengikat *jarik* agar penggunaan *jarik* lebih nyaman.



Dilihat secara visual, perbandingan busana yang digunakan oleh Cinta hanya sedikit yang mirip dengan tokoh Dewi Shinta dalam cerita Ramayana di Prambanan seperti yang terdapat pada halaman 36. Busana yang digunakan antara lain mahkota/ *jamang* dengan ornamen segitiga ditambah hiasan garis kecil dan ornamen lingkaran dibagian dahi, kalung dengan bandul lingkaran sederhana, dan *jarik* yang digunakan bermotif garis- garis kecil. Busana yang tidak digunakan tokoh Cinta dalam komik antara lain kelat bahu, sabuk, penutup kain panjang, gelang, rimpel, selendang, kain panjang, hiasan sanggul, rias mata, dan anting- anting. Visualisasi busana yang dikenakan tokoh Cinta dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 karya Ikatan Komikus Solo ini lebih

sederhana dibandingkan dengan tokoh Dewi Shinta cerita Ramayana di Prambanan.


4) Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah tokoh Cinta dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 di sajikan dalam bentuk tabel agar lebih rinci dan jelas dalam menentukan ekspresi wajah tokoh Cinta seperti dibawah ini.

Tabel 4. Ekspresi Wajah Tokoh Wana

Gambar	No. Hal	Marah	Jijik	Takut	Senang	Sedih	Terkejut
	59			✓			
	60	✓					

	61					✓	
	63					✓	
	63			✓			
	63		✓				

	68					√	
Total Tampilan Ekspresi		1	1	2	0	3	0

Tingkatan ekspresi wajah

- Marah: Serius, Dongkol, Marah dan Murka
- Jijik: Menghina, Benci, Jijik, dan Muak
- Takut: Peduli, Cemas, Takut, dan Ngeri
- Senang: Puas, Girang, Senang, dan Tertawa
- Sedih: Kecewa, Murung, Sedih, dan Duka
- Terkejut: Wasapada, Takjub, Terkejut dan Suock

Ekspresi wajah Cinta dilihat dari hasil tabel di atas di dominasi oleh ekspresi sedih/ cengeng dalam cerita Wana Rama. Kesedihannya terlihat dari raut wajahnya seperti alis yang tertarik ke dalam dan ke atas, kulit di bawah alis membentuk segitiga dengan sudut dalam terangkat dan sudut bibir tertarik ke bawah. Rahang terangkat dan bibir bawah cemberut. Selanjutnya tokoh Cinta juga memiliki raut muka cemas ditandai dengan alis terangkat yang biasanya lebih rata, tidak melengkung. Ada kerut di dahi antara dua alis bukan

disepanjang dahi. Kelopak mata atas terangkat, tetapi bagian bawah menegang dan tertarik ke atas. Bibir biasanya menegang atau tertarik ke belakang, mulut sedikit terbuka dan cuping hidung mengembang.

5) Ciri Ekspresif

Ciri ekspresif dapat dilihat dengan cara visual. Ciri ekspresif yang dimiliki tokoh Rama dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 seperti dibawah ini.



Gambar 56. Gestur menatap
(Sumber. Rochmat NR, 2016)

Ciri ekspresif ditandai dengan gestur lemah gemulai menggambarkan kepribadian seseorang yang tampil dengan maskulin tapi masih memiliki orientasi kewanitaan. Mata yang menatap tajam kedepan dan mulut yang mengekspresikan keseriusan tokoh Cinta.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Analisis karakter cerita Wana Rama dalam komik PIKOLO edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo awalnya mengumpulkan sampel komik karya komunitas IKILO! untuk bahan penelitian. Kemudian dilakukan pengamatan dan diperoleh hasil yaitu Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 sebagai bahan penelitian. Dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 terdapat tujuh cerita dengan gaya visual yang berbeda. Kemudian diputuskan untuk memilih cerita Wana Rama yang akan di analisis karakternya. Terdapat tiga tokoh yang akan dianalisis dari cerita Wana Rama diantaranya Rama, Wana, dan Cinta. Ketiga tokoh ini berperan penting terhadap cerita yang dimuat pada komik PIKOLO edisi 1 karya Ikatan Komikus Solo.

Berdasarkan analisis karakter, Rama memiliki karakter seorang pemberani, pemaarah, pantang menyerah, peduli, dan sedikit cengeng. Karakter tersebut dianalisis menggunakan ciri karakter seperti jiwa, bentuk tubuh, cara berpakaian, ekspresi wajah, dan ciri ekspresif. Karakter pemberani terlihat saat ia menghadang Wana untuk melepaskan Cinta yang sedang diculik. Karakter peduli tokoh Rama terlihat saat menolong Wana yang sedang terjatuh dan kesakitan akibat perkelahian mereka. Karakter cengeng terlihat saat wana melepaskan anak panahnya untuk membuat Wana tak berdaya, akan tetapi panah tersebut malah mengenai

Cinta. Sedangkan karakter pantang menyerah terlihat saat Rama gagal memanah kemudian ia bangkit kembali menghadang Wana dengan menonjok Wana dengan tangan mengepal sehingga membuat Wana terjatuh dan Cinta lepas dari genggamannya. Tokoh Rama dalam komik ini terkadang memiliki sifat yang kekanak-kanakan terlihat saat ia menangis karena salah sasaran dalam memanah. Karakter tokoh tersebut tentunya menjadi contoh bahwa tidak berputus asa dalam menggapai sesuatu.

Karakter yang dimiliki Wana dengan analisis seperti tokoh di atas adalah Wana memiliki karakter keras kepala, pemaarah, dan sedikit cengeng. Terlihat saat Wana membawa kabur seorang gadis yaitu Cinta serta terlihat pada postur tubuh Wana yang tinggi besar dengan taring dan kumis. Dalam cerita ini tokoh bersifat agak sedikit berlebihan (lebay) yang merupakan sebuah cerminan bagi kita, bahwa yang kuat dan berkuasa tidak selalu menang, ada saatnya ia berada di bawah atau ada saatnya ia bersedih. Bentuk tubuh dan cara berpakaian Wana hampir sama dengan tokoh Rahwana dalam sendratari Ramayana di Prambanan. Tokoh Wana juga menggunakan *accessories* bertujuan sebagai bentuk eksistensi diri. Gestur tubuh dan ekspresi wajah merepresentasikan bahwa ia pemaarah dan sedikit cengeng.

Karakter tokoh Cinta yaitu seorang perempuan dengan penampilan biasa saja yang diperebutkan oleh dua orang laki-laki. Cinta memiliki karakter murung/ sedih dan sedikit labil. Karakter murungnya

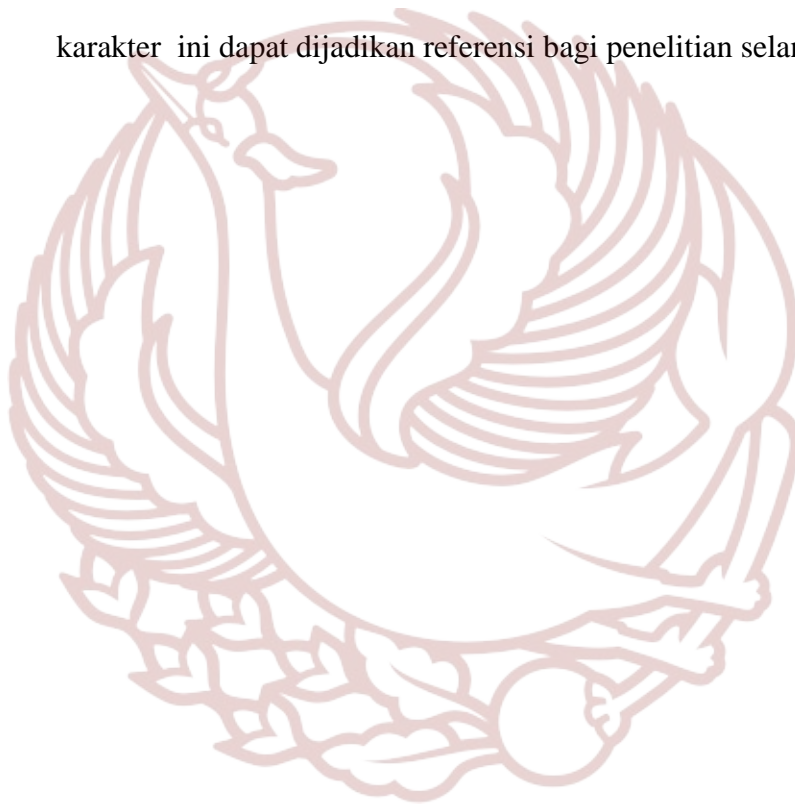
terlihat saat ia dalam ekspresi wajah menangis, dan karakter labilnya terletak saat ia harus memilih antara Rama dan Wana. Bentuk tubuh Cinta merepresentasikan perempuan yang biasa saja dan cara berpakaian beberapa hampir mirip dengan tokoh Dewi Shinta dalam sendratari Ramayana di Prambanan. Penggunaan *accessories* pada bagian tubuh sebagai seorang perempuan dan sebagai bentuk hiasan. Ekspresi wajah lebih dominan murung/ sedih.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut di atas, terdapat beberapa saran yang dapat berfungsi untuk penelitian yang akan datang sebagai berikut.

1. Bagi ilustrator, tampilan komik cerita Wana Rama cukup baik karena tokoh yang divisualkan hampir menyerupai tokoh aslinya. Jika hanya sebagai bacaan yang bersifat humor bisa di koleksi, dan target pembacanya pun harus sesuai dengan konten komik tersebut. Akan tetapi, ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain.
 - a. Sebaiknya komik tersebut ditampilkan dengan *full color* sehingga bisa diperoleh sebuah visual yang dapat menarik perhatian pembaca seperti komik- komik luar yang sedang marak di dunia penerbitan.
 - b. Pada pemilihan visualisasi tokoh baik pakaian, tampilan wajah, dan tampilan fisik perlu menekankan ciri khas dari masing- masing tokoh sehingga tidak menimbulkan kesalahan persepsi.

- c. Dari sisi karakter tokoh lebih ditonjolkan lagi karakter yang mempunyai peran protagonis atau antagonisnya.
2. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini menggunakan analisis deskriptif sehingga hasil yang dicapai berupa deskripsi karakter yang terdapat dalam tokoh komik, penelitian selanjutnya dapat menggunakan pendekatan lain. Untuk penelitian komik mengenai karakter ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Acep Iwan Saidi. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta. Isacbook
- Adi Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain komunikasi Visual*. Yogyakarta. Andi Offset.
- Bondhan Harghana SW dan Muh. Pamungkas Prasetyo Bayu Aji. 2001. *Bunga Rampai (Wayang Purwa beserta penjelasannya)*. Surakarta. CV. Cendrawasih.
- Didit Widiatmoko Soewardikoen. 2013. *Metodologi Penelitian Visual: Dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung. Dinamika Komunika.
- Elvana Oktavia. 2016. *Analisis Visual Karakter Tokoh Utama Komik “Al-Fatih 1453; Battle Of Varna” Karya Handri Satria*. Jurnal tidak dipublikasikan. Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.
- Gumelar. 2011. *Comic Making*. Jakarta Barat. PT. Indeks.
- Indiria Maharsi. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta. Kata Buku.
- Haris Herdiansyah. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta. Salemba Humanika.
- Jonathan Sarwono dan Hary Lubis. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit Andi Offset
- McCloud, Scout. 2008. *Understanding Comics*. Jakarta. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Muh. Faisal. 2014. *Tokoh Wayang Populer*. Klaten. PT. Hafamira

- Prayitno dan Belferik Manulang. 2011. *Pendidikan Karakter Dalam Pembangunan Bangsa*. Jakarta. PT. Grasindo
- Qory Zakia. 2015. *Karakteristik Visual Komik Fantasi Penerbit Kolini*. Program Studi Desain Visual. Jurusan Desain. Fakultas Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Radha Krishna Devi. 1991. *Alternatif Tata Rias Busana Untuk Cerita Ramayana*. Program Studi Tata Rupa Pentas, Jurusan Seni Rupa, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.
- Ranang Agung Suguhartono, Basnendar Herry Priilosadoso, Asmoro Nurhadi Panindias. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta. Indeks.
- Rendya Adi Kurniawan. 2017. *Komik dan Ilmu Pengetahuan*. Yogyakarta. Karpindo
- Rene Arthur. 2009. *Desain Grafis*. Bandung. Kelir.
- Rini. 2015. *Jurnal Tata Rias Tokoh Dewi Sinta Dalam Pertunjukan Sendra Tari Ramaya di Prambanan*. Program Studi Pendidikan Tata Rias. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Surabaya.
- Singgih, Prima Murti Rane. 2013. *Skripsi Perkembangan Desain Karakter Visualisasi Komik Wayang Periode Sebelum dan Sesudah Masuknya Manga menurut kajian Formalistik*. Prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Malang.
- S. Haryanto. 2005. *Pratiwimba Adiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Denpasar. Djambatan.
- Soegeng Toekio M. 2007. *Bahasa Rupa Dalam Pariwisata*. Bandung. Kelir.

Sudarwan Danim. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung. CV. Pustaka Setia.

Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung. Alfabeta.

Widy, Mikha. Mansoor, Alfanov Z. Haswanto, Naomi. 2013. Jurnal *Wimba Kajian Visualisasi Karakter dalam seri Komik Garudayana*. Prodi Desain Komunikasi Visual, Fak. Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.

Wiyoso Yudoseputro. 2008. *Jejak- Jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta. Yayasan Seni Visual Indonesia (YSVI) IKJ

INTERNET

Sumber.<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2497855230229648&set=a.158013200880541&type=3&theater>

<http://visitramayana.com>

<https://lpmpressisi.com/sendratari-ramayana-prambanan/> di akses pada Rabu, 16 Januari 2019

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Prambanan_Ramayana_ballet_Ravana.jpg di akses pada Rabu, 16 Januari 2019

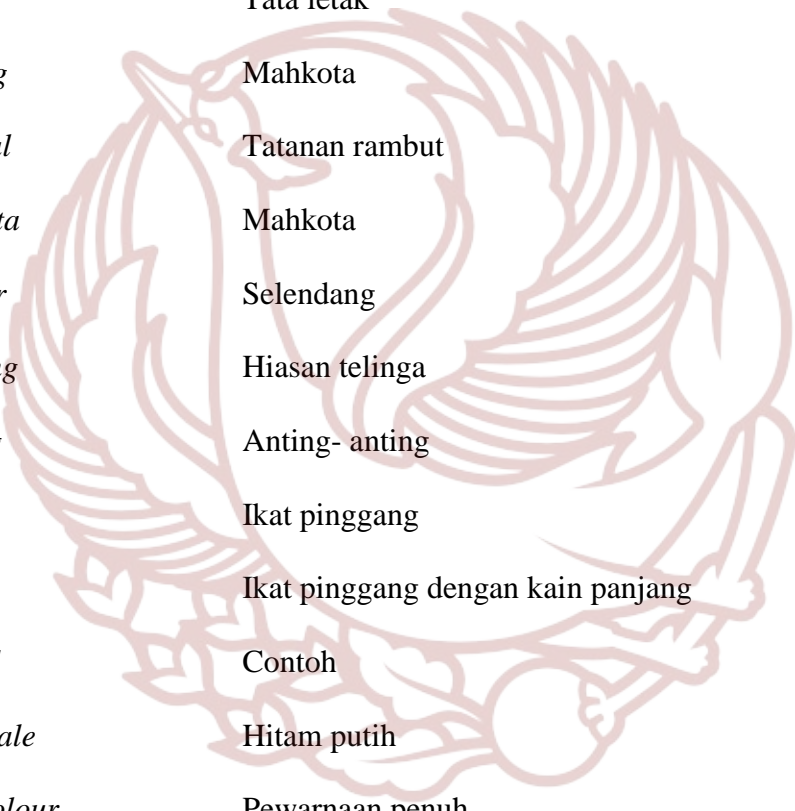
<http://bumn.go.id/borobudur/berita/1-Mengenal-Lebih-Dekat-Dewi-Shinta> di akses pada Rabu, 16 Januari 2019

WAWANCARA

Rochmad Nur Rosyid, 28 tahun, Karanganyar, Komikus Jimi imi imi (Indie) dan Desaner Kaos Qumat.

Dody Y.W, 29 tahun, Semarang, Komikus.

GLOSARIUM



<i>Comic Strips</i>	Komik yang berbentuk lembaran
<i>Comic Books</i>	Komik yang berbentuk buku
<i>Line Webtoon</i>	Sebuah nama aplikasi komik <i>online</i>
<i>Camera Angle</i>	Teknik pengamilan gambar
<i>Layout</i>	Tata letak
<i>Jamang</i>	Mahkota
<i>Sanggul</i>	Tatanan rambut
<i>Makhuta</i>	Mahkota
<i>Sampur</i>	Selendang
<i>Sumping</i>	Hiasan telinga
<i>Subang</i>	Anting- anting
<i>Slepe</i>	Ikat pinggang
<i>Stagen</i>	Ikat pinggang dengan kain panjang
<i>Sampel</i>	Contoh
<i>Greyscale</i>	Hitam putih
<i>Full Colour</i>	Pewarnaan penuh
<i>Icon</i>	Simbol
<i>Facebook</i>	Aplikasi
<i>Basecamp</i>	Tempat berkumpul sebuah organisasi
<i>Jarik</i>	Kain batik
<i>Accessories</i>	Sebuah kelengkapan yang digunakan seseorang

HASIL WAWANCARA

WAWANCARA 1 : Dilakukan tanggal 7 oktober 2017. 19.00- selesai.

Tempat: Copilot

Narasumber : Rochmad Nur Rosyid, 28 tahun, Karanganyar, Komikus Jimi imi imi (Indie) dan Desaner Kaos Qumat.

Saya : Sejak kapan komunitas ini berdiri?

Mas Rochmat : Komunitas ini berdiri sejak tanggal 5 Juli 2015 dengan jumlah anggota hanya berasal dari Universitas Sebelas Maret (UNS). Kemudian mengikuti mengisi acara di Socofest sebagai narasumber komik indie dari situlah bermunculan para anggota baru.

Saya : Ada berapa komik yang diterbitkan oleh Ikatan Komikus Solo sampai tahun 2017 ini?

Mas Rochmat : komik yang diterbitkan oleh Ikatan Komikus Solo (IKILO!) kurang lebih ada lima komik yang berbentuk buku, diantaranya dolanan bareng rajamala, rajamala mencari cinta, PIKOLO 1, PIKOLO 2 dan PIKOLO 3. Setiap pertemuan juga membuat komik strip untuk di unggah di instagram dan *facebook* Ikatan Komikus Solo (IKILO!).

Saya : komik apa saja yang sudah mendapatkan penghargaan?

Mas Rochmat : untuk komik Komunitas seperti yang disebutkan tadi tidak ada yang mendapatkan penghargaan, saya saja pernah mengikuti pameran di mangafest pada tahun 2016 di Yogyakarta.

Saya : Event/ Kegiatan apa yang sudah dilakukan untuk mengenalkan komunitas ini?

- Mas Rochmat : Event yang dilaksanakan oleh Ikatan Komikus Solo (IKILO!) pertama yaitu pameran komik kebangsaan yang dilaksanakan di gedung PNRI Cabang Surakarta (LOKANANTA) pada tanggal 19-23 September 2017.
- Saya : Alasan apa yang menjadikan Ikatan Komikus Solo (IKILO!) membuat membuat komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo)?
- Mas Rochmat : dibuatnya komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) alasannya sebagai wadah untuk para komikus yang ada di Solo dari berbagai kalangan. Suka atau tidak suka akan gambar kita belajar bareng buat komik, dan di publikasikan bareng- bareng.
- Saya : untuk komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 khususnya cerita Wana Rama, apa alasannya membuat cerita tersebut?
- Mas Rochmat : Cerita Wana Rama dalam komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edis 1 terinspirasi dari cerita wayang Ramayana untuk tokoh- tokohnya. Cuma bentuk pengemasannya dibuat sesuai target yaitu target anak SMA.
- Saya : Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) edisi 1 dengan judul Wana Rama. Didalamnya terdapat visual yang berbeda dimana tokohnya ada yang menggunakan sepatu dan ada yang menggunakan sandal, apa alasannya?
- Mas Rochmat : hehehe... sebenarnya tidak tau yang pasti ide itu muncul secara spontan. Mungkin karena karakter itu saya yang membuatnya dan saya menyukai sepatu snaker karena ringan dipakai, praktis juga jadi saya selipkan dalam komik tersebut untuk menggunakan sepatu. Untuk penggunaan sandal saya melihat ada

teman saya menggunakan sandal. Udah gitu saja sih...
hehehehe.

Mungkin itu saja sih yang dapat saya bantu untuk kelancaran skripsimu. Semoga diancarkan.

WAWANCARA 2 : Dilakukan tanggal 24 Oktober 2018. 19.00- selesai.

Tempat: Taman Budaya Jawa Tengah

Narasumber : Dody Y.W, 29 tahun, Semarang, Komikus.

Saya : bagaimana proses terbentuknya komunitas ini?

Mas Dody : Awal terbentuknya komunitas ini terinspirasi dari komunitas komik jogja yang bernama Forum Komikus Yogyakarta (FKY) kemudian kita yang dari Solo juga mempunyai inspirasi untuk membuat komunitas komik juga. Setelah itu kami bentuk komunitas komik dengan nama Forum Komikus Solo (FKS). Setelah beberapa bulan berjalan akhirnya nama tersebut diganti karena seakan- akan nama tersebut meniru nama dari Forum Komikus Yogyakarta (FKY). Menurut pertimbangan beberapa anggota akhirnya komunitas ini mendapatkan nama baru dengan nama Ikatan Komikus Solo yang disingkat menjadi Ikatan Komikus Solo (IKILO!).

Saya : Ikatan Komikus Solo (IKILO!) ini mengadakan pertemuan setiap hari apa?

Mas Dody : Untuk pertemuan komunitas satu bulan satu kali dikarenakan kita tidak mempunyai basecamp. Setiap kali mau kumpul di koordinasikan dulu oleh tim jarkom tempat dan akan membahas apa. Tempat yang biasa digunakan untuk kumpul biasanya di Playground

- Solo, Café Turi Sanctuary Solo, De Venta Grilled & Milk Banjarsari, dan Food Park UNS. Selain kumpul juga para anggota juga mencari uang dari hasil karya komik- komiknya, yang dipublikasikan bersama- sma.
- Saya :Saya melihat di media sosial Ikatan Komikus Solo (IKILO!) terdapat maskot? Siapa kreatornya? Dan terinspirasi dari apa untuk membuat maskot tersebut?
- Mas Dody : Maskot Rajamala yang dimiliki Ikatan Komikus Solo (IKILO!) merupakan karya dari Rochmad Nur Rosyid. Maskot tersebut terinspirasi dari hiasan perahu di museum keraton Surakarta. Di mana kepala Rajamala berwujud dengan ukuran besar yang terletak di wuritan perahu. Karakter Rajamala memang terkenal jahatnya akan tetapi kita mengambil ide tersebut karena Rajamala merupakan icon dari kota Solo.
- Saya :Bagaimana struktur organisasi yang dijalankan?
- Mas Dody : untuk struktur organisasi hanya sedikit, hanya inti-intinya saja. Untuk detailnya nanti saya kirim ke jenengan nggeh.
- Saya :Untuk logo Ikatan Komikus Solo (IKILO!) siapa kreatornya?
- Mas Dody Untuk logo Ikatan Komikus Solo (IKILO!) saya yang membuatnya. inspirasinya hanya terpaku pada balon komik saja. Cuman saya ganti bentuknya menjadi persegi. Untuk tipografi saya menyesuaikan dengan komik juga tanpa menggunakan garis yang berbentuk lancip.

LAMPIRAN